特別付録『三国志大戦3 ～WAR BEGINS～』EXカード【EX】曹操!

平成24年8月30日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第13巻 第10号 通巻149号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

ARCADIA

enterbrain
2012
October
No.149
特別定価
1100yen



虚ろの夜に導かれし者たちの邂逅…
その刻は今!

付録
新計略&新スペック!
◎五将軍とともに、戦場に新たな旋風を巻き起こせ!
新カード【EX】曹操
三国志大戦3 ～WAR BEGINS～

新作
◎蒼の新章がついに動き出す!
BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA

◎あの名作がグラフィックを一新して電撃復活!
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

◎全国大会の興奮も冷めやらず、新Ver情報満載!
LORD of VERMILION Re:2 ～再征～

◎新作『jubeat saucer』を特集!
BEAT MAXIMUM

◎変更点解説&今から始める『jubeat』講座も必見!
『jubeat saucer』

◎今月もフライングゲット曲をフライング公開!
『GuitarFreaksXG3 & DrumManiaXG3』

◎稼働直前!
新技・変更点チェック&プランナーインタビュー!
GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R

攻略
◎ソロプレイ上等! これを読めば生存率UP!!
ガンスリンガー ストラトス

◎大混戦となった闘劇2012を完全リポート!!
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

◎闘劇2012結果&大会テクニック大放出!!
鉄拳アンリミテッド

◎特殊な新武器・新パーツを使いこなせ!
ボーダーブレイク エアバーストVer.2.7

◎『10-11』、キセキの世代と幻のシックスメンはだれだ!?
WCCF IC 2010-2011 Ver.2.0

◎大会前に変更点を徹底攻略!
戦国大戦～15XX 五畿七道の雄～

◎歴代君主スペシャル座談会
兀突骨×正覚坊×仁義なき青井×fan114×雲のジュウザ
三国志大戦3 ～WAR BEGINS～

◎アーケードプレイヤーのための TCGデッキ構築術!!
三国志大戦TCG

特集
◎稼働直前! スタートダッシュ総力特集!!
UNDER NIGHT IN-BIRTH
～運命の夜への招待～

◎すぐ役立つ! 特徴と技&コンボを詳細解説!
全キャラクターテクニカルガイド

◎『UNI』ならではの闘い方を極めろ!
勝つための対戦セオリーA to Z

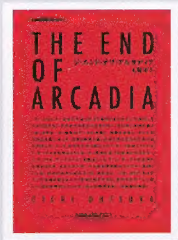
◎使いこなすポイントを徹底伝授!
ゲームシステム アドバンスナビ

新連載
◎七瀬葵先生のイラスト連載が開始!
こんにちは 七瀬葵です

PRESENT 賞品

応募締切 2012年9月28日（金）当日消印有効

1 THE END OF ARCADIA（UNDERSELL提供）3名
2 萌える! 天使事典（ホビージャパン提供）1名
3 魚先生直筆サイン色紙（編集部提供）1名
4 七瀬葵先生直筆サイン色紙（編集部提供）1名
5 戦国大戦界 大祭（編集部提供）2名
6 ニンテンドー3DS（編集部提供）1名
7 特製図書カード（編集部提供）10名



1



2



5


6

※月刊アルカディア電子版にはプレゼントの応募に必要なアンケートハガキが付きませんので、
電子版をご購入された方は読者プレゼントに応募できません。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL:http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

No.149
2012 OCTOBER



タイトルロゴ&表紙デザイン：Smile Studio（福島トオル）
©ECOLE/FRENCH-BREAD

特集1 「虚ろの夜」で闘う前に下準備! まずはここから始めよう!

特集2 稼働日は間近! 変更点をもう一度確認しておこう!

ゲームタイトル（50音順）

連載・読み物（掲載順）

かくげいぶ! 出張版 by Ika



※最初の数字はページ数です。「ゲームタイトル」と「連載・読み物」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555（代表）
発売元／株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

蒼の物語、すべてを一新し次の舞台へ!!



BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA



2D格ゲーの最先端を切り開く『BLAZBLUE(ブレイブルー)』の完全新作が登場! 新キャラ三名を中心に第一報をお届けするぞ!

BLAZBLUE　CHRONOPHANTASMA
■メーカー　：アークシステムワークス
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2012年冬稼働予定
■使用基板：NESiCAxLive



「これが千両役者の力ってもんよっ!」





見た目はまるで天女だが、その実はれっきとした美丈夫! 固有ドライブ「珠波衣羅盧(スパイラル)」で布を自在に操り、ドリル状にして遠近多彩な攻撃を繰り出す。

NEW CHARACTER 01

アマネ=ニシキ

CV:石田彰

舞の真髄を極めんと旅するうち、戦いの中に「舞」を求めた美青年。戦災孤児の美少年を集めて養いつつ一座を設立した、優しくも無類の美少年好きで、次の目標は「咎追いの美少年」!?

新章突入とともにグラフィックもすべて新生!?

本作では物語の舞台が、前作家庭用のトゥルーエンドの通り、新たな地・連合階層都市「イカルガ」へと移る。美麗かつギミックも多彩なステージ背景はほぼすべて新規のものとなり、既存キャラクターのビジュアルも大きく変化するぞ!



新たな舞台「イカルガ」

第二次魔道大戦の傷跡が色濃く残り、気候調整も各所で不安定なイカルガ。上写真の雪景色や密林のほか、時間経過で背景が変化するなど、ステージは非常に多彩だ。

前作の事件後に統制機構を抜けたノエルは、文字通り心機一転! ついに視力を失ったツバキは統制機構の頂点である"帝"に救われたが、この衣装の変化は一体!?



既存キャラにも大きな変化が!





固有ドライブ「ザ・テラー」で、相手の体に弱点を付与するアズラエル。元より剛腕だが弱点を与えてからの攻撃はさらにダメージが増加し、致命的な一撃となる！

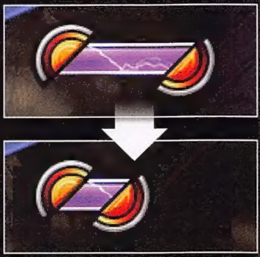


「ククク…この俺が味わってやろう」

対戦も一新！「オーバードライブ」とは!?

ビジュアル面のみならず、システム面でも本作では各キャラの技性能の見直しをはじめ、対戦環境すべてが一変！ さらに"攻め"に特化した新システム「オーバードライブ」が導入される。一定時間ごとに回復するオーバードライブのゲージは、返し技「ブレイクバースト」か、一定時間キャラを強化する「オーバードライブ」のいずれかに使用可能。どちらに使うかは戦略次第だ！





キャラ名表示の下にある円が、オーバードライブのゲージ。発動すると、アイコンが左右に展開され、残り時間を表すゲージが出現。徐々に減少していく。

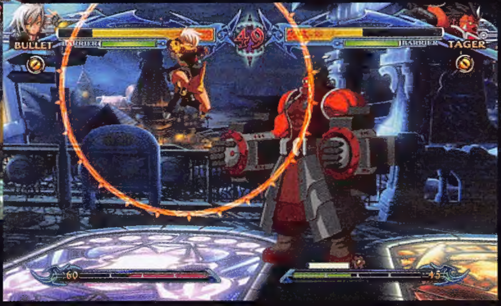
NEW CHARACTER 02

アズラエル

CV:安元洋貴

「死を運ぶもの（アズラエル）」の異名を持つ第七機関の兵士。一度戦闘を開始すると、規格外の怪力で敵味方問わずすべて破壊する。投獄されていた彼にも、イカルガへの出撃命令が下りた。





打撃と投げで戦うインファイターであるバレット。固有ドライブ「ロックオン」の範囲内に捉えた相手へ一瞬で肉薄するなど、そのラッシュ能力はかなりのもの!?



「邪魔をするなら…容赦はしない」

NEW CHARACTER 03

バレット

CV:行成とあ

各戦場を転々とする傭兵。傭兵団育ちのため少々世間知らずで、戦闘のこと以外はよく知らず、何事も戦闘が基準。所属していた部隊が全滅した原因を求め、第七機関のココノエを探している。

8/6〜8/12　Hey（秋葉原）

ロケテストリポート

公式には前日5日に開催が電撃発表された、本作のロケテスト。一週間に渡り、期待に胸膨らませるプレイヤーが会場に殺到したぞ！

開催前日に突如発表されたにもかかわらず、会場には開催初日から100人オーバーとなる長蛇の列が！ 公式大会優勝者など名だたるプレイヤーも初日から顔を見せ、大きく変化したビジュアルやゲーム内容に驚きを隠せない様子だった。

新キャラでは特にアマネとバレットを使うプレイヤーが多く、またアズラエルもその爆発力で、早速ギャラリーを驚かせることも……。既存キャラでも従来の長いコンボに代わり、回転が速い短めのコンボを早くも作り上げたプレイヤーもおり、スピーディーな対戦を披露してくれたぞ。



観戦するギャラリーもすごい数に！本作への期待の大きさがうかがえる。



ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 HD Ver.

あ…ありのままに起こったことを話すぜ



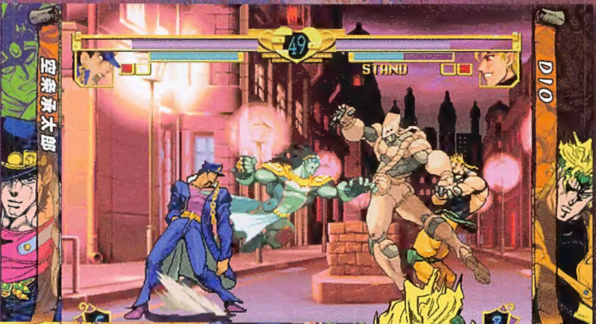


ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 HD Ver.	
■メーカー	：カプコン
■対応機種	：PlayStation Xbox 360（ダウンロード専用）
■配信日	：配信中
■価　格	：2,100円（PS3） 1,600MSP（Xbox 360）
■CERO	：C（15歳以上対象）

『ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産』PS3／Xbox 360で復活ッ!

1999年にアーケード作品として登場した『ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産』がHD化されて登場！　本作は、今年でシリーズ25周年を迎えた『ジョジョの奇妙な冒険』の第三部にあたる『スターダストクルセイダース』を原作とした格闘ゲームで、空条承太郎やDIO（ディオ）などを始めとした22名の"スタンド使い"たちがド派手なバトルを繰り広げる。10年以上の時を経ても色褪せることのない、至高のバトルを体感せよっ！

ち密なHD画面になってリニューアル!

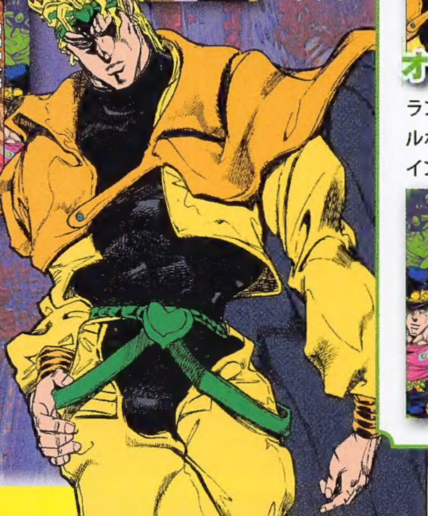


バトル画面は従来通り4：3だが、キャラクターのグラフィックはち密なドット表現や、陰影が加わりパワーアップ。画面の両サイドには戦闘中のキャラクターが表示されるのだ。



無駄無駄無駄オラオラ 無駄無駄無駄オラオラ

バトル画面はオプション設定で、アーケード版そのままの「オリジナル」と、HD画面向けの「HDリマスター」が設定可能。キャラクターだけでなく背景やカットイン、ゲージまでも美麗に表示！



闘いまくれ! 待望のオンライン対戦にもバッチリ対応!

PS3／Xbox 360でプレイできるということはもちろん、オンラインでも対戦が楽しめる！　自らの強さを試すのに最適なランクマッチや、フレンドと気軽に対戦が楽しめるカスタムマッチ機能などが搭載されている。また、観戦モードやリプレイ検索機能もあるので、初心者の人は、他人のプレイを参考に上達を図りやすいはず。また、シングルプレイを遊びながら、対戦待ち受けを待つこともできる。



オンラインで全国の猛者と対戦可能!

ランクマッチでは、キャラクターごとのBP（バトルポイント）とプレイヤーのPP（プレイヤー）ポイントのやりとりが発生。闘いで熱くなれ！

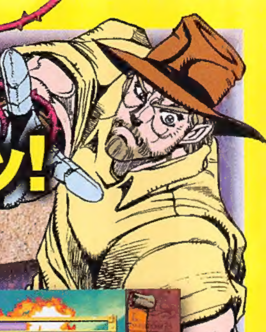




注目の対戦システム

これがスタンド使いのバトルだッ!

ここでは、本作のバトルの要となるシステムをご紹介。スタンド使いの闘い方を身に付けよう!



JOJO's Battle System 1 スタンド

スタンドを絡めた攻めで一気に畳み掛けるのだ!

本作の最大のウリは、各キャラクター固有のスタンド能力を使った多彩な戦術。スタンドのオンオフをワンボタンで切り替えることによって、技の性能や、できる行動が大幅に変化するため、どのキャラクターも奥深いやり込み要素を備えているのだ。スタンドのタイプもさまざまで、自らに付随して動くもの、遠隔操作が可能なもの、武器として装備するものなど、その種類はさまざま。スタンドを絡めた連係や連続技の見栄えはバツグンだ!





本体とスタンドの切り替えをどこでするかが、戦略のキモ。怒とうのラッシュを仕掛けろ!

スタンドモードの攻撃は全体的に硬直が長い傾向にあるが、ヒット時の見返りが大きいものが多い。

スタンド攻撃を使いこなして息も付かせぬ連続攻撃を仕掛けろ!









JOJO's Battle System 2 タンデムアタック

タンデムアタックを使えば、すさまじい数の連続攻撃を仕掛けることが可能。タンデムアタックは、キャラクターによって性能が2種類に変化し、本体が攻撃を繰り出すものと、スタンドに攻撃させるものに分かれる。前者は連続技用に、後者は連続技以外にも、連係としても重宝する。花京院などは、このシステムと極めて相性が良い。



チャカのような、本体が攻撃するタイプは、通常技からキャンセルで繰り出して連続技に!





スタンドが攻撃するタイプは、発動演出中にあらかじめ技を入力しておく必要がある。

JOJO's Battle System 3 スーパーコンボ

ド迫力のスーパーコンボは、狙いどころも多く、威力の高い技がそろっている。そして、本作には、時間を止めたり、ガード不能の弾丸を打ち出すなど、特殊な性能を持つスーパーコンボも数多く存在する。状況に応じて使いこなせすことができれば、キャラクターの性能がさらに引き出されること間違いなし。





掟破りの時を止める能力も、格闘ゲームの必殺技として完全再現。発動に成功したら、原作どおりにナイフを投げつけるのもよし、火力の高い連続技を決めるもよし、自由な時間を楽しもう。

プレイヤーとしての成長を実感できるツール!?

各地のゲームセンターを熱狂させた『ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産』がついにHD化ということで、あのころの強キャラはペットショップか……と思いを馳せている人も多いはず。だが、本作を何年か振りに遊ぶなら、昔触ったことのないキャラクターを選んで、遊んでみてはどうだろうか。あのころから、今まで、長く格闘ゲームを遊んでいるプレイヤーなら、当時はできなかったテクニックが、できるようになっているということも珍しくはないはず。格闘ゲームを長くやり込んできたことで、身に付いているものを測る場として、こんなにも面白い作品はほかにないはずだ。また、ペットショップを使うのであれば、トコトン、強さにこだわってみるのも面白い。同キャラ戦と、唯一の対抗馬であるといわれる花京院をどう攻略するかというところに焦点を当てれば、やり込み要素はぼう大にあるはずだ。



これといったバランス調整は入っていない印象を受けたが、アブドゥルのアンクの無敵継続は消失した模様。



今宵始まる闇夜の狂騒曲（ラプソディー）

稼働直前総力特集

UNDER NIGHT IN-BIRTH

Thousand night, Recurrence night, Reverie end Invite.
and... [7days Immortal] Unreal BLACK THINGS.

～運命の夜への招待～

エコール&フランスパンが贈るこの秋、最も注目の完全新作は稼働目前だ。今回はいよいよクライマックス、『UNI』の闘いへと誘う直前総力特集。ようこそ、「虚ろの夜」の世界へ!

TEXT: 半蔵門夜警隊（Age／OYZ／ケンちゃん／JOKER／とも／はと／凡／よるよる／ゆー）

UNDER NIGHT IN-BIRTH

- ■メーカー：エコール／フランスパン
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー&4ボタン
- ■稼働日：2012年9月20日予定
- ■使用基板：RINGEDGE2
- ■ネットワーク：未定

表記について　本特集内では、以下の略称、記号を用いています。

●コンボ・動作の表記について
- Ⓒ▶……キャンセル
- Ⓙ▶……ジャンプキャンセル
- 【　】……パッシングリンクのつなぎ
- ～……派生・追加技のつなぎ

●ボタン表記について
- 弱攻撃ボタン……A
- 中攻撃ボタン……B
- 強攻撃ボタン……C
- EXSボタン……D

●技表記について
- ・（ボタン名orEX）「必殺技名」と表記
- ※ただし、EX版は個別に名称が付いている場合があります。

●用語表記について
- [　]……技名の読み
- ＜　＞……用語の読み

●ゲージの表記について
- EXSゲージ……イグジスエンハンス
- GRDゲージ……グラインドグリッド

公式HP連動企画

『UNI（アンダーナイト　イン　ヴァース）』11人のキャスト発表!

これまで謎に包まれていた各キャラクターの声優がいよいよ発表！　豪華キャストが『UNDER NIGHT IN-BIRTH』の世界を声で盛り上げる！　公式HPで8月末まで展開していたクイズ企画『キャスト当てダメ絶対音感クイズ！』の正解発表ともなっている。君の予想は合っていただろうか？

- ハイド　木村 良平
- リンネ　佐倉 綾音
- ワレンシュタイン　石井 康嗣
- カーマイン　近藤 隆
- オリエ　早見 沙織
- ゴルドー　鳥海 浩輔
- メルカヴァ　木内 秀信
- バティスタ　東山 奈央
- セト　梶 裕貴
- ユズリハ　藤村 歩
- ヒルダ　高田 初美

News!!

アルカディアムック

『UNDER NIGHT IN-BIRTH スターターガイド（仮）』刊行決定!!

対戦で勝つための情報を網羅！　稼働直後に差を付けたいキミに送る攻略ムックだ。乞うご期待！



10月5日発売予定！



ベストなキャラを見付けよう!

キャラ選び診断チャート



キャラ選びに迷っている君は、まずこのチャートに挑戦しては？　相性いいキャラがきっと見つかるはずだ。

Text:OYZ

まずはキャラ選び!　運命のキャラと出会えるか?

キャラ選びのポイントはやっぱり見た目だよな。オレみたいにカッコイイキャラじゃないと、動かしても楽しくないしな。『断裂の免罪符』って名前の、俺の武器、カッコよ過ぎるだろ！

私は見た目よりも動きを重視してる。遅いキャラは性に合わないし、早くてキビキビ動くキャラがプレイしていて気持ちいいものだ。人によってはリーチの長いキャラや投げキャラが好きな人も居るしな。

どっちにしても、自分の直感に従ってワンプレイしてほしいな。それで合わないようなら、また違うキャラを選べばいいだけだし……。

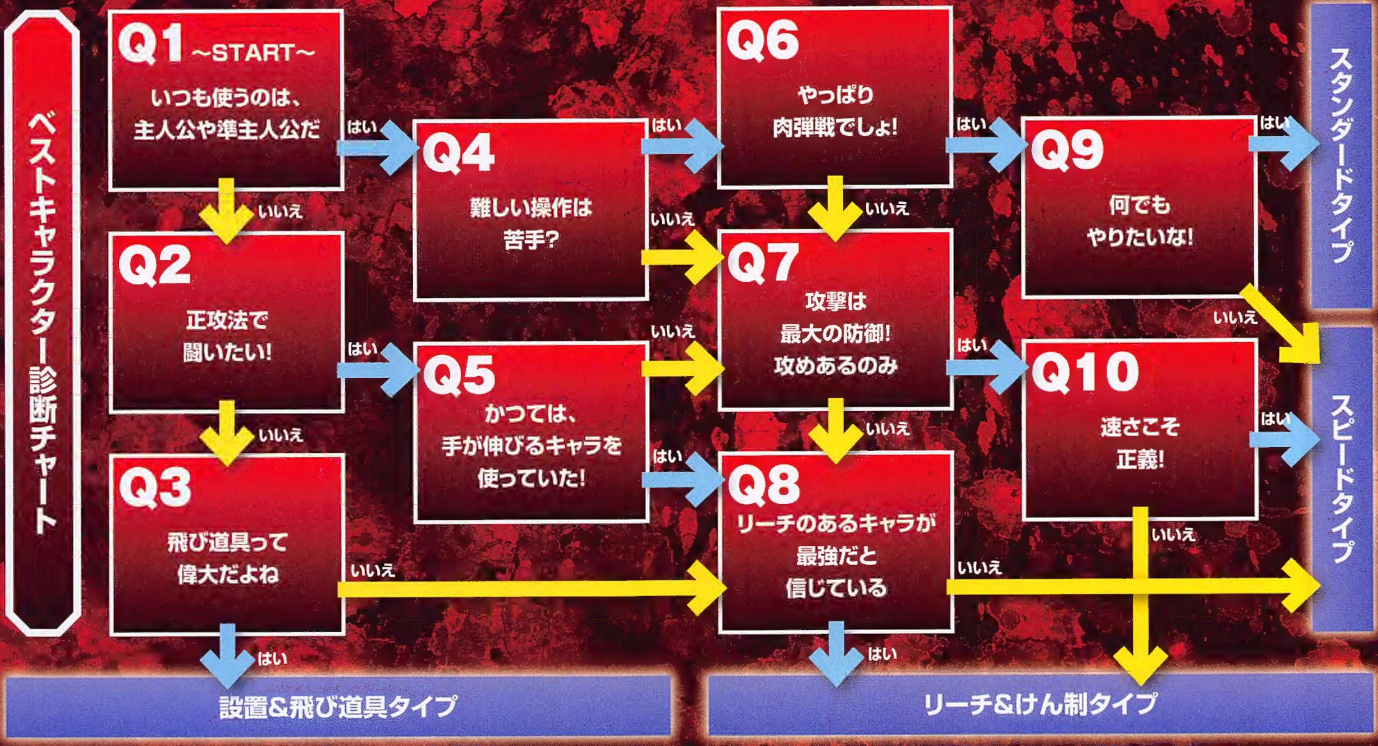
この『UNDER NIGHT IN-BIRTH』はキャラ個性が強いが、難しいコンボは少ないからな。手先の器用な人なら、すぐにでも2～3キャラは操れるようになると思うぞ。

ちょっとテクニカルなのはカーマインやメルカヴァ辺りかな。あ～、タメ系のバティスタも居た。コマンド系キャラに慣れたオレにとっては、未知の世界だぜ！

個性的なキャラも居るが、オーソドックス派はハイドやオリエを選べば無難だな。でも、やっぱり自分の好きなキャラを自在に動かせたときが、一番楽しいはずだ。



個性に満ちた10人のキャラクター。初めてのプレイでは、どのキャラクターを選ぶかつい迷ってしまうかも。チャートの結果を参考にして、君のお気に入りを見付けよう。



タイプ診断結果

スタンダード

どの距離でも無難に闘えるのがこのタイプ。操作も簡単で慣れも早い。ハイドは飛び道具や無敵技を持つ万能型。オリエは突進を主体とした攻め重視型。



スピード

スピードで相手をかく乱しながら闘うタイプ。威力は低めだが、手数を多く出せる。リンネは空中からの奇襲ができ、セトは飛び道具との同時攻撃が得意。



リーチ&けん制

中距離を保って自分のペースで闘えるのが、このタイプ。ユズリハは特殊な構えを持ち、ゴルドーは中下段の崩しが強力。メルカヴァは空間の使い方が独特なキャラで、ワレンシュタインは重量級の投げキャラだ。



設置&飛び道具

飛び道具や設置武器など、一癖ある必殺技を持つのがこのタイプ。カーマインは飛び道具をきっかけに打撃で崩す。バティスタは純粋な飛び道具の遠距離型だ。



全キャラクターテクニカルガイド



ハイド
Hyde

TEXT:よるよる

特殊技	
↘+B／→+B／↘+C／ジャンプ→+C	
必殺技	
円環ノ凶渦[ブラックオービター]	↓↘→+AorBorC
(→追加技)深淵ニ咲ク黒蓮[ダークロータス]	↓↘→+A
(→追加技)歪曲サレシ空隙[ベンドシニスター]	↓↘→+B
紅纏イシ闇ノ翼[レッドクラッドクレイヴァー]	→↓↘+AorBorC
虚空ヲ分ツ断層・壱層[ベイカントシフト・ファースト]	↓↙←+AorBorC
(→追加技)弐層[セカンド]	↓↙←+AorBorC
(→追加技)参層[サード]	↓↙←+AorBorC
地ヲ穿ツ影[シャドウスケア]	↓↓+AorBorC
深淵ニ咲ク黒蓮[ダークロータス]	ジャンプ↓↘→+AorBorC
EX専用必殺技	
禍招セシ猩紅ノ楔[ベイルブリンガー]	←↙↓↘→+C
インフィニットワース	
終焉へ誘ウ螺旋ノ檻[ジャイルボルテクス]	←↙↓↘→+D
インフィニットワースイグジスト	
天地斬リ裂ク荒神ノ咆哮[レイジングロア]	—

キャラクターの特徴

飛び道具、無敵技、突進技を持つハイドは、格闘ゲームに少し慣れているプレイヤーならすぐに強さを発揮できるほど扱いやすいキャラクターだ。基本的な技が一通りそろっている上、アクセントとなる技もいろいろ持っているため、相手に対応されづらいバリエーション豊かな戦術も組み立てられる。特に注目すべきは、奇襲として便利なダッシュ立ちC。この技はヒットすると相手をよろけさせるうえ、ガードされても反撃を受けない高性能技で、攻撃を繰り出す瞬間にやられ判定が前方へ素早く移動するため、相手の地上技に打ち勝ちやすい。この技で地上の相手を萎縮させ、ほかの選択肢を仕掛けるというのが基本戦術になりそうだ。円環ノ凶渦からの派生技は、どちらもヒット時に追撃が可能なのも強みで、単なるけん制技としてではなく、ラッシュにも組み込んでいける。



ダッシュCを警戒させれば、ダッシュからのしゃがみAや、ジャンプCでの接近が容易になるはず。インファイトで一気にダメージを与えるのだ。

主要技紹介



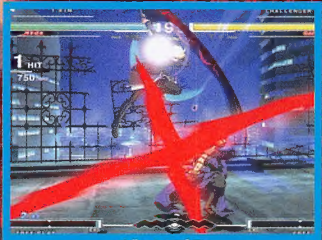
ジャンプB



ダッシュC



紅纏イシ闇ノ翼[レッドクラッドクレイヴァー]



ジャンプC



円環ノ凶渦[ブラックオービター]



虚空ヲ分ツ断層[ベイカントシフト]

●通常技： ジャンプBは下方向に強いため、真上から攻める際に活用する。垂直ジャンプの昇りで出せばワレンシュタインには中段攻撃として機能するので、ここからジャンプC→ジャンプAとつないで地上連続技に持ち込める。ジャンプCは斜め下方向に強いので、空中から攻める際に便利。タメることで技の発生を遅らせることができ、垂直ジャンプ→C（インクリース＝ボタン長押しのタメ）→ジャンプ→+Cという流れで、相手のしゃがみガードを打ち破りにいくといい。またダッシュCはハイドの主力となる技で、しゃがみガードさせた場合はハイド側が有利となる。ヒット時はよろけを誘発するため、立ちBなどから容易にコンボへ移行できる。

●円環ノ凶渦： A版、B版はそれぞれ派生攻撃が繰り出せる。Aによる派生は、相手を浮かせる効果があり、ダッシュCで追撃が可能。B版はダウンが奪えるので、↘+Bで追撃しよう。EX版には派生が無いが、スキのフォローとして重宝する。A虚空ヲ分ツ断層の3段目がガードされた場合は、この技でフォローしよう。近距離で空中ガードさせた場合は、地上通常技で引きずり降ろそう。

●紅纏イシ闇ノ翼： A版は無敵時間が無いが、攻撃の発生が早く、EX技でキャンセルが可能。B版はEX技でキャンセルができないものの、無敵時間があるため切り返しとして重宝する。

●虚空ヲ分ツ断層： 追加入力によって3回連続攻撃へと派生する必殺技。連続技の中継として便利なほか、低空で3段目をヒットさせた場合は↘+Bで追撃が可能。2段目は中段攻撃となっている上、入力を遅らせて低めでガードさせればまず反撃を受けない。

インフィニットワース

終焉へ誘ウ螺旋ノ檻[ジャイロボルテクス]

終焉へ誘ウ螺旋ノ檻は、上方向へと向けて衝撃波状の攻撃を繰り出す。ヒットすれば、落下してくる相手に追撃を決められる。無敵時間を生かして割り込みとして使うといい。



連続技の早い段階で終焉へ誘ウ螺旋ノ檻を組み込み、追撃を決めれば一気に大ダメージを与えられる。

基本コンボ

I [しゃがみA→立ちB→立ちC→しゃがみC] Ⓒ→ A円環ノ凶渦～A深淵二咲ク黒蓮→ダッシュC Ⓒ→ B虚空ヲ分ツ断層 壱層～弐層～参層

II [しゃがみA→立ちB→立ちC] Ⓒ→ A虚空ヲ分ツ断層一層～二層～三層→[↘+B→立ちC] Ⓒ→ B虚空ヲ分ツ断層 一層～二層～三層

III (画面端)投げ→立ちB Ⓙ→ [ジャンプB→ジャンプC]→(着地)→立ちB→立ちC Ⓒ→ B紅纏イシ闇ノ翼

Iはしゃがみ Aからの連続技。しゃがみC Ⓒ→ A円環ノ凶渦→A深淵二咲ク黒蓮はヒット数が多いので、その後の連続技のダメージが低くなるが、固めのパーツとして便利。ダメージを重視する場合は、しゃがみCから↘+Cなどにつなごう。IIはA虚空ヲ分ツ断層を使った連続技。虚空ヲ分ツ断層の派生を遅らせて出すのがポイント。IIIは画面端の投げからの連続技。なお、画面端の空中コンボのパーツとして、ジャンプC→ジャンプ→+Cというパーツや、ジャンプB→ジャンプC→(空中)円環ノ凶渦という構成も覚えておこう。

リンネ



TEXT:ケンちゃん

キャラクターの特徴

リンネはジャンプ中⬈or⬆or⬉で可能な2段ジャンプを駆使して、空中で動き回れる自由度の高いキャラ。➡+Dのアサルトと2段ジャンプを組み合わせて、相手をかく乱しながら闘えるのが最大の特徴だ。

まず、地上戦で主力となるのがリーチに優れたしゃがみB、➡+B、立ちC、飛び道具の空牙、そして空中から急降下しながら蹴りを繰り出すジャンプ⬇+Bの五つがリンネの主力技。これらの通常技でけん制してチャンスを伺いつつ、2段ジャンプで接近を狙ってみよう。相手に近づくことに成功したら、シンプルに➡+AD同時押しによる投げと暴れつぶしでガードを崩しにかかるといい。相手に攻め込まれたとしても、無敵時間のあるBorEX月輪で割り込みを狙っていく。対空面はジャンプA、ジャンプBや、A月輪、立ちB、➡+Bを相手との間合いで使い分けよう。



身体は小さいが、リーチ面ではそれほど他キャラに劣らない。地上戦が厳しいキャラ相手でも、空牙や2段ジャンプを駆使すれば優位に闘える。

主要技紹介



しゃがみB



A空牙





ジャンプ⬇+B





●**通常技**§ しゃがみB、しゃがみCは下段攻撃かつリーチに優れている。ジャンプBは空対空に、ジャンプCは跳び込みに使う。

●**特殊技**§ ジャンプ中⬈or⬆or⬉とジャンプ⬇+Bは、空中での動きを自由に変えられるため、相手の対空技を防止しやすい。立ちC・Cはヒット時に相手を大きくよろめかせられる。連続技のパーツとして役立つ。

●**空牙**§ 前方に衝撃波を放つ、飛び道具タイプの必殺技。A版は攻撃発生が遅いかわりにスキが小さく、B版は逆に攻撃発生が早い代わりにスキが大きい。EX版の双空牙は多段ヒットとなり、連続技、固めの両面で役立つ。なお、この空牙、双空牙は硬直をダッシュでキャンセルできる。

●**月輪**§ 跳び上がりつつ武器を振り上げる。A版上方への攻撃判定の強さを生かして対空に。B版はスキは大きいものの無敵時間があるので、割り込みに重宝する。EX版の連月輪はB版同様無敵時間があるので、割り込みに活用するのが定石だ。

●**霧靭**§ A版はその場、B版は前方に踏み込みながら連続斬りで攻撃。攻撃中にAで相手を打ち上げ、Bで相手を前方に吹き飛ばし壁バウンドを誘発する追加攻撃を出せる。主に追加技Aは画面中央、追加技Bは画面端での連続技に使用する。EX版の乱霧靭はB版のように壁バウンドを誘発。こちらも連続技に組み込もう。

●**飛燕**§ 前方に小さく飛び跳ねながら武器を振り下ろして攻撃。A版よりB版のほうが高く、遠くへジャンプする。どちらも打点の低い攻撃を避けられるが、ガードされると発生の早い技で反撃を受けやすい。EX版の飛燕翔はB版とほぼ同じ動きで攻撃するが、ヒット後に追撃が可能だ。

基本コンボ

I [しゃがみB→しゃがみC]Ⓒ➡B霧靭～追加AⒿ➡[ジャンプB→ジャンプ➡+B→ジャンプC→ジャンプ⬇+B]→(着地)→[しゃがみC→立ちC→➡+C・C・C]

II ダッシュBⒸ➡B霧靭～追加A→➡+C・CⒸ➡B霧靭～追加A→[ジャンプB→ジャンプC→ジャンプ⬇+B]→(着地)→[しゃがみC→➡+C・C]Ⓒ➡A飛燕

III [立ちB→立ちC・C]Ⓒ➡A空牙→(ダッシュ)→立ちBⒿ➡[ジャンプB→ジャンプ➡+B→ジャンプC→ジャンプ⬇+B]→(着地)→[しゃがみC→➡+C・C]Ⓒ➡神薙→[ジャンプC→⬇+B]

Iはしゃがみ B牽制から狙う基本連続技。B霧靭を出した後はすぐにAボタンを押して相手を引き寄せてジャンプキャンセル。そしてジャンプBからの空中連続技で相手を地面にたたき落とし、ダウン中の相手をしゃがみCで追撃。これがリンネが使用する連続技の基本的な流れになるため、必ず習得しておきたい。IIはB霧靭を地上の相手へ当てたときに使用する構成。IIIはインフィニットワースの神薙を組み込んだ連続技。立ちC・CⒸ➡A空牙後は最速でダッシュして、さらに立ちBから空中連続技へと持ち込もう。

特殊技

ジャンプ中⬈or⬆or⬉（二段ジャンプ）／ダッシュ中➡+AB同時押し／➡+B／ジャンプ⬇+B／ジャンプ➡+B／C・C／➡+C→➡+C→➡+C

必殺技

空牙[くうが] ／ (EX版)双空牙[そうくうが]	⬇⬊➡+AorBorC（空中可
(→派生)ダッシュ	➡➡
月輪[げつりん] ／ (EX版)連月輪[れんげつりん]	➡⬇⬊+AorBorC
霧靭[むじん] ／ (EX版)乱霧靭[らんむじん]	⬇⬋⬅+AorBorC
(→追加技)	AorBorC
飛燕[ひえん] ／ (EX版)飛燕翔[ひえんしょう]	⬅➡⬊⬇⬋⬅+AorBorC

インフィニットワース

神薙[かんなぎ]	⬅⬋⬇⬊➡+D

インフィニットワースイグジスト

神薙・焔一閃[かんなぎ・ほむらいっせん]	—

インフィニットワース

神薙

巨大な光の剣を振り回してから勢いよく地面にたたき付け、巨大な衝撃波を発生させる。連続技に組み込みやすい上に無敵時間があるので、頼れる局面は多いはず。



衝撃波部分までガードさせればリンネ側有利。連続技の締めにも最適なので、条件が整ったらドンドン使おう。



ワレンシュタイン
Waldstein

TEXT:凡

特殊技	
⬅+B、↘+C、↙+A、➡+C／ジャンプ⬇+C、ジャンプ➡+C	
必殺技	
アイゼンネーゲル	⬇↘➡+AorBorC
ヴィルベルヴィント	➡⬇↘+AorBorC
ドレーエン　ドルヒボーレン	1回転+AorBorC
フェアデルーベン	⬇↙⬅+AorBorC（空中可）
シュトルムアングリフ	⬅タメ➡+AorBorC
インフィニットワース	
ヴェルフェン　エルシュラーゲン	⬅↙⬇↘➡+D
インフィニットワースイグジスト	
カタストローフェ	—

インフィニットワース

ヴェルフェン　エルシュラーゲン

相手を捕まえたまま急上昇し、地面に投げつけた後、炎をまとったワレンシュタインがボディプレスで相手を押しつぶす。高火力の投げ技だ。



暗転した後は相手が動くことができる。コンボの締めや、相手の着地、技の硬直に合わせて使おう。

キャラクターの特徴

ワレンシュタインは驚異のリーチとパワーを兼ね備えたキャラクターだ。➡+C、中段攻撃のBアイゼンネーゲル、下段攻撃のしゃがみBを駆使しつつ、相手の動きが固まったときを狙って、投げキャラ最強クラスのリーチがあるコマンド投げ技、ドレーエンドルヒボーレン（B版、C版）で中距離を制圧しよう。また、各種シュトルムアングリフを使った強襲や、➡+Dの素早い低空移動を絡めれば、近距離戦にも持ち込むことができるぞ。防御面でも、強力な切り返し技のCヴィルベルヴィントを持つ。この技によるプレッシャーによって攻めあぐねている相手に対して、強引な投げを試みたり、逆に打撃から展開するなど、相手の心を乱す展開に運ぶこともできる。

近距離の高火力なコンボと、中距離での制圧力で相手を支配し、一瞬で勝負を決めよう！



これが、力とリーチの長さが融合した姿だ!! ほかのキャラクターにはない技性能は、展開をコントロールできるだけの力がある!?

主要技紹介



⬅+B



Aアイゼンネーゲル



Cヴィルベルヴィント



➡+C



Bシュトルムアングリフ



Bドレーエン ドルヒボーレン

●特殊技： ⬅+Bは目の前の地面に向かって爪を突き刺す技。上にも判定が強く、対空技としても機能する。ヒット時は相手を持ち上げて地面にたたき付ける。各種必殺技でキャンセルして追撃も可能だ。また、外れた場合でも地面に出ている衝撃波にも攻撃判定があるので、けん制としても優秀。➡+Cは1段目は上段、2段目は中段となる技。2段目ヒット時は、受身不能の壁バウンドになる。1段目がコンボ、あるいは近距離でヒットしたときは相手をつかみ投げる技に変化する。このときも受身不能の壁バウンド技になる。

●アイゼンネーゲル： 前方に向かって大きく爪を振り下ろす。B版は中段攻撃。C版は受身不能の壁バウンド技になるので、コンボのつなぎに使おう。また、A版、B版ともに各種C版の必殺技でキャンセルできる。ガードされていたらフォローを忘れずに。

●シュトルムアングリフ： 相手へ向かって、ものすごい速さで突進してつかみかかるコマンド投げ技。ヒット時、A版とB版は左右の壁に一度ずつの計2回、C版は左右に一度ずつ＋技発生時の方向の壁に1回の計3回たたき付ける。

●ヴィルベルヴィント： C版は発生時に無敵がある多段技。割り込みに使おう。A版無敵が無いものの、発生が早くスキが短いので、深く当てなければ反撃されにくい。先端当てを意識してけん制技や攻めのアクセントとして使おう。B版は優れた判定が売り。

●ドレーエン ドルヒボーレン： コマンド投げ技。B版、C版は立ちBとほぼ同じリーチを持つ中距離での崩し手段の一つとしても使えるが、投げ抜けが可能。A版はリーチは短いが投げ抜け不能。近距離での崩しに使おう。

基本コンボ

Ⅰ 【立ちA→しゃがみB→➡+C】→⬅+BⒸ➡BorCドレーエンドルヒボーレン

Ⅱ 【しゃがみB→立ちB】Ⓙ➡【ジャンプA→ジャンプB】Ⓒ➡Aフェアデルーベン

Ⅲ （相手空中）しゃがみCⒿ➡ジャンプ➡+C→（着地）→ジャンプ➡+C→（着地）→ジャンプBⒸ➡Bフェアデルーベン

Ⅰは地上のメインコンボ。➡+Cで壁バウンドをさせた後の⬅+Bは、早過ぎると当たらない。距離を見て出そう。また、ヒットした後でも、入力が早過ぎるとやはり当たらない。相手が地面に着いたときを狙って入力しよう。Ⅱのジャンプ A→ジャンプBの部分は最速でボタンを押さないとフェアデルーベンが空振りしてしまうので気を付けよう。Ⅲについては距離によっては壁バウンド後の追撃がしづらいときがある（画面端付近など）。その場合は、ⅡのジャンプA以降のパーツを使って締めよう。



カーマイン

Carmine

TEXT:JOKER

キャラクターの特徴

カーマインは長時間画面に残る飛び道具のまわれェ！やボタンをホールドすることで発動を待機できるブチ抜け！を絡めつつ、リーチ、攻撃判定に優れた通常技でガンガン押していくのが得意なキャラクター。また、飛び道具を放つ特殊技の→＋Bやジャンプ→＋B、必殺技のまわれェ！を使用すると飛び道具がディゾルブ（血だまりのようなもの）に変質し、地面に設置される。相手の攻撃をカーマインがくらうことでディゾルブは消滅してしまうものの、これが設置されている状態で各種必殺技を発動するとさまざまな追加効果を得ることができる。ディゾルブが設置可能な技を使用すると同時に自身の体力も微量ながら消費してしまうが、これを効率よく使っていくことでさらに攻撃面が強化されるのだ。EXSゲージ稼ぎやGRDゲージを優位に進め、EX必殺技を絡めて強引に圧しつぶそう！



まわれェ!に呼応して地を這う飛び道具に変化するディゾルブ。ここからさらにラッシュを展開してヴォーパル状態に突入するのが狙いだ。

主要技紹介



しゃがみC



（ディゾルブ）



ブチ抜け！



→＋B



まわれェ!



そいつをよこしやがれ!

●通常技：立ちBは、再度Bを押すことで特殊技の立ちB・Bへと派生可能。パッシングリンクの中継技として優秀だ。しゃがみCはリーチ、発生ともに優秀な下段攻撃。相手の動き出しをつぶすときなど、さまざまな場面で活躍する。

●特殊技：→＋B、ジャンプ→＋Bは繰り出した飛び道具をそれぞれ真横、斜め下に投げつける。相手や地面に接触することでディゾルブに変質するぞ。→＋Cは上方向に広い攻撃で、インクリース（ボタンの長押しによるタメ）対応技。インクリースした場合は中段攻撃に変化するぞ。

●ディゾルブ：必殺技に呼応して発動するディゾルブの効果は以下の通り。まわれェ！：地を這う飛び道具に変化する／すり潰せ！：その場に攻撃判定が出現／突き上げろ！：ディゾルブからも飛び道具が出現／ブチ抜け！：呼応しない。

●まわれェ！：激しく回転する手裏剣のような飛び道具を放出する。飛び道具は攻撃を終えるとその場に落下してディゾルブへと変質する。発動時に若干の体力を消費してしまうので注意しよう。EX版になると飛び道具が巨大になり、制圧力が増すぞ。

●ブチ抜け！：地面に飛び道具をたたき付けた衝撃で攻撃する。その後地面から結晶を出現させてさらに攻撃するが、ボタンを押しっぱなしにしておくと特殊なディゾルブを設置する技に変化。ボタンを離すと空中に飛び道具が打ち上がり炸裂する。

●そいつをよこしやがれ！：相手をつかみ上げて攻撃するコマンド投げ。暗転後に回避できてしまうが、成立時はダメージを与えつつ体力を一定量回復することができる。EX専用技なのでEXSゲージを100％消費してしまうが、見返りは大きい。

特殊技

←＋C　↘＋B　→＋C　→＋B　ジャンプ→＋B　B・B

必殺技

まわれェ!	↓↘→＋AorBorC　空中可
すり潰せ!	→↓↘＋AorBorC
ブチ抜け!	↓↙←＋AorBorC
突き上げろ!	↓↓＋AorBorC

EX専用必殺技

そいつをよこしやがれ!	→↘↓↙←＋C

インフィニットワース

ヒャハハハハハ!喰らい尽くせ!	←↙↓↘→＋D

インフィニットワースイグジスト

クソが!これで仕舞いだァ!	

※注：地面の赤い水たまり＝ディゾルブ

インフィニットワース

ヒャハハハハハ！喰らい尽くせ！

カーマインのインフィニットワースは、自身の正面に飛び道具を放射状にバラまくというもの。飛び道具がヒットすると演出に移行するぞ。攻撃範囲が広く、使いやすい攻撃だ。



無数の飛び道具を豪快にまき散らして攻撃する様は、カーマインの攻撃的な性格を如実に現しているといえる。

基本コンボ

Ⅰ 【立ちB・B→→＋C】Ⓙ→【ジャンプA→ジャンプB→ジャンプC】→（着地）→しゃがみCⓒ→Bすり潰せ！

Ⅱ （ディゾルブあり）しゃがみCⓒ→Aまわれェ！→ジャンプC（インクリース）→（着地）→しゃがみCⓒ→Bすり潰せ！

Ⅲ （ディゾルブあり）しゃがみCⓒ→Aまわれェ！→ジャンプC（インクリース）→（着地）→【しゃがみC→立ちC】ⓒ→EX突き上げろ！→（ダッシュ）→Aすり潰せ！×2→Bすり潰せ！

Ⅰはジャンプキャンセルから着地して拾い直す基本的な構成のコンボ。しゃがみAや立ちA始動からでも同様に連続技をつなぐことが可能だ。Ⅱ&Ⅲはディゾルブが相手付近に設置してある状況からのコンボ。まわれェ!に呼応して変化したディゾルブで相手を拾い、まわれェ!に巻き込んでしまうのがポイントだ。ジャンプCはインクリースすることで空中ヒット時に特殊なダウンを誘発する。着地後に素早くしゃがみCを入力すれば連続ヒットするので、さらに追撃を加えよう。EX突き上げろ!は相手を捕縛するぞ。



TEXT:ゆー

特殊技	
←+C　↙+C　→+B　↘+B　ジャンプ↓+C	
必殺技	
ディバインスラスト	↓↘→+AorBorC
セイクリッドアロー	→↓↘+AorBorC
行きなさい［コマンドオーダー］	↓↙←+AorBorC（空中可
（→追加技）	↓↙←+AorBorC（地上A、Bのみ）
シーリングホプロン	↓↓+AorBorC
EX専用必殺技	
セイクリッドスパイア	←↙↓↘→+C
インフィニットワース	
ルミナスエンブレイス	←↙↓↘→+D
インフィニットワースイグジスト	
レストインヒース	

※注：↓↘→関係の技名は以下の通りです。
↓↘→+A（空中可）=ホリゾンタルエッジ／↓↘→+B（空中可）=バーチカルエッジ／↓↘→+EX（空中可）=オブリークスエッジ／↓↘→+AorB→↓↘→+A=シックアンドファースト／↓↘→+AorB→↓↘→+B=サクセッション

インフィニットワース

ルミナスエンブレイス

前方に衝撃波を出して相手を吹き飛ばす技。画面中央ならガードされても反撃を受けないので割り込みに最適だ。ほかにも連続技、確定反撃、対空など、活躍の機会は多い。

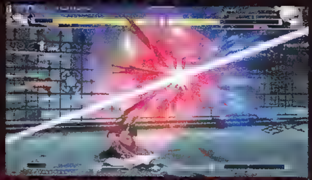


攻撃判定は横方向に移動するが、画面端の相手に当てても問題無く全段ヒットする。その後は追撃も可能だ。

キャラクターの特徴

オリエは中距離〜近距離での闘いを得意としており、自分の有利な間合いに持ち込むことに長けているキャラクターだ。自分よりリーチの短い相手には、中距離からの立ちBやしゃがみB、Aディバインスラストを軸にした、相手を寄せ付けない立ち回りがとにかく強力。そして自分よりリーチの長い相手には、突進力に優れたBディバインスラストや、多段攻撃で長時間相手を拘束するEXシーリングホプロンなどを使って、一気に近距離戦へと持ち込むことが可能。連打可能な下段攻撃のしゃがみAや、追撃可能な中段攻撃の→+B、強力な特殊技の↙+Cなど、接近戦で役立つ技も多数持っているぞ。

飛び道具相当の技を持たないものの、実際は距離を問わずに闘えるので「常に相手キャラクターが嫌がる間合いで勝負できる」ことこそ、オリエの特徴といえるだろう。

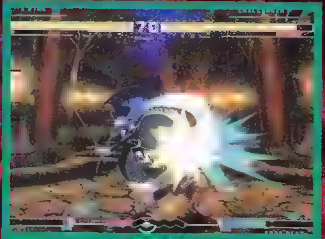


空中から攻め込まれたときには、↙+Bや、早出しのセイクリッドアローで迎撃していく。相手の安易な接近を許さないように立ち回ろう。

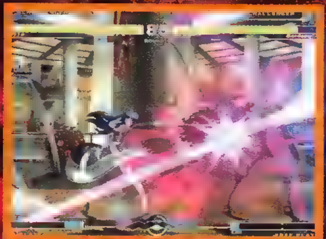
主要技紹介



立ちB



→+B



Aディバインスラスト



ジャンプC



↙+C



EXシーリングホプロン

●通常技：立ちA、立ちB、しゃがみBはリーチが長く、地上でのけん制に役立つ。ジャンプAは下方向に強く、密着状態から後方ジャンプで出せば、威力は低いものの中段として機能する。ジャンプCは遠目の跳び込みと空対空で使おう。

●特殊技：中段技である→+Bは、しゃがみ状態の相手にヒットするとノーキャンセルでしゃがみAがつながる。↙+Cは空中判定になるまでが非常に早く、カウンターヒットすると追撃が可能。相手の投げ対策や、しゃがみAなどへの割り込みの手段として重宝するぞ。

●ディバインスラスト：剣を前方に突き出しながら突進する必殺技。A版は突進距離が短いものの、中距離でのけん制として非常に強力。B版は突進距離が長く、さらにボタンを押し続ければタメることが可能。タメが完了すると性能が変化し、ヒットした相手を打ち上げる。先端部分を当てたときはノーゲージで追撃が可能だ。どれも先端をガードさせれば基本的に反撃は受けないので、相手との距離によって使い分けよう。EX版は各種ディバインスラストをヒット確認して連続技に組み込もう。

●シーリングホプロン：前方に光の球を出現させる必殺技。A版とB版で出現位置が異なり、B版の方がより遠くに発生する。カウンターヒット時は追撃が可能だが、その恩恵を受ける機会は少ない。この必殺技の真骨頂はEX版だ。ヒット数が増加&相手の位置をサーチして発生する。初段を相手にガードさせてしまえば消えるまで抜け出せず、消える前にオリエが行動可能になるのだ。遠距離から出して接近戦に持ち込むほか、中距離での攻め継続にも役立つのだ。

基本コンボ

I →+B→［しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC→しゃがみC→←+C］Ⓒ→B行きなさい→［しゃがみC→←+C］Ⓒ→B行きなさいⒸ→セイクリッドスパイア

II ［立ちB→しゃがみB→立ちC］Ⓒ→ルミナスエンブレイス→Bディバインスラスト→［しゃがみC→立ちC］Ⓒ→Bセイクリッドアロー

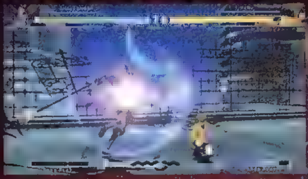
III ［［立ちA→立ちB→しゃがみB→立ちC→しゃがみC→↙+C］→［しゃがみC→立ちC→←+C］Ⓒ→B行きなさい→［しゃがみC→立ちC］Ⓒ→Bセイクリッドアロー

Iは中段攻撃の→+Bがしゃがみ状態の相手にヒットしたときの連続技。つなぎはすべて最速で問題無い。IIはルミナスエンブレイスを組み込んだもの。単純な構成で十分なダメージをたたき出せるのが魅力だ。IIIはEXSゲージを使用しない連続技。↙+Cで浮いた相手に素早くしゃがみCを当てよう。その後は少し遅らせて立ちCを出してダウン前の相手を拾い、B行きなさいのキャンセルも少し遅らせることで安定させられる。↙+C地上カウンターヒット時の追撃などにも応用できる汎用性の高い構成だ。

キャラクターの特徴

ゴルドーでまず注目すべき点は鎌のような武器を使って繰り出す、リーチの長い通常技。地上戦では立ちCと併せて、モータルスライド、グリムリーパーを駆使すれば、優れたけん制能力で相手を制圧することができるのもポイント。

また、相手に接近する手段も豊富。エイムオーペニングは繰り出すとゴルドーが長い距離を移動しながらタックルを出す。C版を起点に各種いただきだや、さらにAエイムオーペニングで攻めを継続していくことも。また、C（インクリース＝ボタン長押しのタメ）、→+Bの中段と各種いただきだのコマンド投げで相手のガードを崩していける。そして、ゴルドーはここからが本領発揮といえる。当てて有利が得られるAエイムオーペニングや、離れてしまった相手を引き寄せるモータルスライドの追加技を使って、終わらない攻めが展開可能なのだ。



けん制がメインのキャラとなっているが、相手を崩す手段の豊富さにも恵まれている。ガードが固い相手を攻め立てていこう。

主要技紹介



立ちC



→+B



エイムオーペニング



しゃがみC



モータルスライド



いただきだ

●通常技：立ちC、しゃがみCは共に鎌を使った攻撃で、リーチの長さに優れている。ゴルドーの立ち回りの核を担う技だ。これらの攻撃を軸に相手をけん制していこう。しゃがみAは連打が効くので固めやヒット確認の起点に、しゃがみBは下段かつリーチがあるので、割り込みや崩しに使える。しゃがみCは鎌を大きく振り上げるモーションの、上方向に強い判定を持つ技だ。相手が跳び込んだときは積極的に使おう。ジャンプキャンセルも掛かるので、対空迎撃の後は空中コンボに移行も可能。

●特殊技：→+Bは拳を振り下ろし、相手にたたき付ける技。この技は中段判定だ。C（インクリース）の中段よりもリーチは短いが、光るエフェクトがないため、相手には気付かれにくい。ガードを崩してコンボをたたき込もう。

●モータルスライド：鎌で相手を引っ掛ける技。追加技に対応しており、一つ目のシェイドハーベストで引き寄せ、二つ目のいただきだで投げが出る。立ちCでけん制した後は、相手を引き寄せてからヒットならコンボ、ガードされていたら投げに展開することができる。

●エイムオーペニング：鎌を地面にたたき付ける技。A版は相手に当てて有利なので、ダッシュCからなど連係を継続する際に重宝するぞ。ヒット時はコンボに展開も可能。B版は移動もするので、コンボの締めなどに使っていこう。

●いただきだ：コマンド投げで、相手はガード硬直中でない限りは投げ抜け不能。ガード崩しの手段に使えるぞ。また、EX版は無敵が付いている上に発生も早い。相手の連係に割り込むこともできる。

基本コンボ

I ［しゃがみA→しゃがみB→立ちC］Ⓒ▶Aモータルスライド～Aシェイドハーベスト→しゃがみBⒿ▶［ジャンプB→ジャンプC］→（着地）→［しゃがみA→立ちB］Ⓒ▶Aグリムリーパー

II →+BⒸ▶Aエイムオーペニング→（わずかにダッシュ）→しゃがみCⒿ▶［ジャンプB→ジャンプC］→（着地）→［しゃがみA→立ちB］Ⓒ▶Aグリムリーパー

III ［しゃがみA→しゃがみB→立ちC］Ⓒ▶Aモータルスライド～Aシェイドハーベスト→しゃがみBⒿ▶［ジャンプB→ジャンプC］→（着地）→［しゃがみA→立ちB］Ⓒ▶タービュランス

Iはヒット確認やしゃがみBでのけん制や崩しが当たったときの基本コンボだ。小さくて拾いが安定しない相手には［ジャンプB→ジャンプC］の後に（空中）モータルスライドで締めよう。IIは→+Bの中段からのコンボだ。→+Bの後すぐにAエイムオーペニングでキャンセルすることで、ヒットしていた場合はコンボに、ガードされていた場合は有利状況からもう一度攻めが継続できる。IIIはインフィニットワースを組み込んだコンボだ。コンボの最後に組み込むことで、ダメージの底上げが可能に。フィニッシュに使っていこう。



ゴルドー

Gordeau

TEXT:ともも

特殊技	
[illegible]→↓	→+B ↘+C
必殺技	
モータルスライド	↓↘→+AorBorC
（→追加技）シェイドハーベスト	↓↘→+AorBorC
（→追加技）いただきだ［アシミレイション］	↓↘→+AorBorC
グリムリーパー	→↓↘+AorBorC
いただきだ［アシミレイション］	↓↙←+AorBorC
エイムオーペニング	↓↓+AorBorC
モータルスライド	ジャンプ↓↘→+AorBorC
インフィニットワース	
タービュランス	←↙↓↘→+D
インフィニットワースイグジスト	
ソウルヴァニッシュ	—

インフィニットワース

タービュランス

鎌を振り回して相手を切り刻む技だ。発生が早く、相手をロックして乱舞技をたたき込める。ダメージが高いので、コンボの締めに使うのが有効だ。



相手が空中にいても、初段がヒットすれば最終段まで当たるぞ。狙える場面は多いので、意識していこう。



メルカヴァ

特殊技	
ジャンプ中↗or↑or↖(浮遊)、B・B／→+C／←+C／↘+C／←+B、↓+C→↓+C、ジャンプ↓+C	
必殺技	
『我、穿[うが]つ』	↓↘→+AorBorC
『我、穹窿[きゅうりゅう]を貫く』	→↓↘+AorBorC
『我、捕獲して喰らう』	↓↙←+AorBorC
『我、息吹[いぶ]く』	ジャンプ↓↙←+AorBorC
『我、執拗に纏わり付く』	↓↓+AorBorC
EX専用必殺技	
『我、跳梁する』	←↙↓↘→+C
インフィニットワース	
『我、憤[いきどお]る』	←↙↓↘→+D
インフィニットワースイグジスト	
『我、蹂躙せん』	

インフィニットワース

『我、憤(いきどお)る』

『我、憤(いきどお)る』は上空に向けて激しい乱打を浴びせるインフィニットワース。横方向へのリーチは短いので、接近戦の切り返しやコンボに組み込んで活用するといい。



ヒット時はそのまま相手を上空に打ち上げて滅多打ちにする。EXSゲージや相手の体力などと考慮しつつ狙おう。

キャラクターの特徴

異形の腕から繰り出されるリーチの長い攻撃がメルカヴァの強み。なかでも前方に乱打を繰り出す『我、穿（うが）つ』は圧倒的な攻撃範囲を誇り、得意な距離を保つのに一役買ってくれる。また、ジャンプ中に上方向を入力することで腕を羽のように変質させ、ある程度自由に空中を浮遊できるのがメルカヴァの最大の特徴だろう。攻撃範囲の広いジャンプCと組み合わせて空中から強襲を仕掛けるのは強力だが、浮遊の最中はGRDゲージが減少していってしまう。加えて浮遊中は移動が緩やかなので上方向に飛び上がるような攻撃範囲の広い対空技などにも引っかかってしまいやすい。相手や状況を見極めて、その効果を最大限に発揮できるように運用していこう。メルカヴァは「いかにも」な見た目に反して素直で使いやすい技が多い。使いやすさも魅力の一つだ。



リーチキャラの宿命か、接近戦はあまり得意ではない。いかに相手を寄せ付けず闘うか、寄られてしまったときにどうさばくかが腕の見せどころだ。

主要技紹介



立ちC



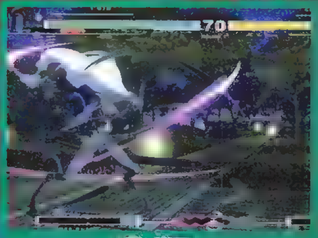
《浮遊》



『我、捕獲して喰らう』



ジャンプ↓+C



『我、穿つ』



『我、執拗に纏わり付く』

●**通常技**：しゃがみBは攻撃判定が強めで、相手に接近されてしまったときに頼りになる。立ちCは腕を真横に伸ばすインクリース（ボタン長押しでタメること）対応技で、長いリーチがさらに長くなる。ジャンプCは非常に広い攻撃範囲を誇る。相手に触れるときには重宝するぞ。

●**特殊技**：→+Cは斜め上に腕を伸ばす。インクリースでリーチがさらに伸びるぞ。↘+Cは回転しつつ腕をたたき付ける中段攻撃だ。インクリースすると、攻撃前に動作を中断する。ジャンプ↓+Cは急降下攻撃。ジャンプの軌道を変化させつつ攻め込もう。

●**《浮遊》**：ジャンプ中に再度上方向を入力で、空中移動可能な浮遊状態に移行する。また、浮遊中にレバーを→→と入力することで滑空する。滑空中は前方に攻撃判定があり、動作をキャンセルして空中攻撃を出せる。

●**『我、穿つ』**：前方の広範囲に乱打を浴びせる。持ち前の長いリーチに加え、かなり高い位置まで攻撃するので中距離で相手の動き出しをつぶすのに適している。A版はその場から攻撃するが、B版とEX版は少し前に踏み込みつつ攻撃するぞ。

●**『我、捕獲して喰らう』**：腕を伸ばして相手をつかむ打撃技で、自動的にリーチが伸びる（途中、Dでキャンセル）。A版は真横に腕を伸ばし、B版は斜め上空に腕を伸ばす。ヒット時は腕を縮めつつ相手のところまで移動して、噛み付き攻撃を加えてダウンを奪う。

●**『我、執拗に纏わり付く』**：自身の分体を地面に放つ技。放たれた分体は相手を追尾し、A版は1回、B版は2回相手に飛び掛かり、攻撃する。EX版は三つの分体を放つ。攻撃回数も3回に強化され、かつ分体を放つ際、腕に攻撃判定が発生する。

基本コンボ

I 【しゃがみB→しゃがみC・C】Ⓒ▶【ジャンプA→ジャンプB→ジャンプC】→(着地)→【立ちB→立ちC→→+C】Ⓒ▶B『我、捕獲して喰らう』

II 【滑空（浮遊中→→）→ジャンプB→ジャンプ↓+C】→【しゃがみC・C】Ⓙ▶【ジャンプA→ジャンプB→ジャンプC】→（着地）→【立ちA→立ちB】Ⓒ▶B『我、穹窿[きゅうりゅう]を貫く』

III しゃがみC・CⒸ▶EX『我、執拗に纏わり付く』→しゃがみC・CⒿ▶【ジャンプA→ジャンプB→ジャンプC】→【立ちA→立ちB】Ⓒ▶A『我、穿[うが]つ』

Iは相手を浮かせつつジャンプ攻撃を当てて拾い直すコンボ。『我、捕獲して喰らう』はインクリースで射程を伸ばそう。ヒット時はダウンを奪えるので続けざまに攻めたてよう。IIは滑空が相手にヒットしたときのコンボだ。滑空からのジャンプ攻撃は中段攻撃なので、低い位置で滑空をガードさせた場合などはジャンプCを空振りしつつ着地しゃがみBからIを使い分けるなどしてガードを揺さぶろう。IIIはEX『我、執拗に纏わり付く』を少し遅らせて出すのがコツ。地面にたたき付けた相手を再度拾っていこう。

キャラクターの特徴

バティスタは各種飛び道具を駆使して、遠距離から攻撃するキャラ。ゆっくり進む飛び道具や速いレーザーの飛び道具。設置後に攻撃することで破裂する飛び道具など、種類が豊富だ。それらを組み合わせれば、接近させずに勝つことも可能。

ただし、各種必殺技はほとんどがタメ系。特に、➡でタメるミコルセオや⬆でタメるトラスウォーラスなど、これまでの格闘ゲームに無い操作が必要。手先の器用な人にオススメしたい遠距離キャラだ。

通常技は、BorC系統を中心に多段技が多い。そして、これらはリーチがあるものの、スキが非常に大きい。ガードされときは立ちAでのパッシングリンクなどのフォローが必須。

特殊操作の多いバティスタだが、防御面では、信頼できる無敵技のルベルアンゲルスがある。これで一方的に抑え込まれることは無いぞ



ルーメンステラは画面上に複数出しても消えない。これとミコルセオでさまざまな組み合わせができる

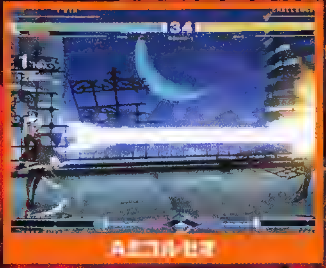
主要技紹介



ジャンプC



Aルーメンステラ



Aミコルセオ





Bルベルアンゲルス



Bトラスウォーラス

●通常技：空中戦はジャンプCがメイン。中段ではないが、攻撃判定が大きくめくりも可能だ。機動がゆっくりなので、対空の強いキャラには控えたい。一方、地上戦はしゃがみAから連係を組むのが基本。B→Cとつなげて、キャンセル必殺技やリバースビートでフォローしよう。中間距離からけん制する場合は、リーチのある立ちCが効果的だ。

●特殊技：B·Bは、ヒット時に相手を浮かす技。空中連続技に発展される場合に便利だ。一方、BC同時押しは多段の打撃技。空中版もある。技動作中は、レバーで移動をある程度操作可能で、途中から空中版にもできる。ガード後は不利だが、後ろに移動することで、反撃を受けにくくなる。

●ルーメンステラ：球状の飛び道具を放つ。空中でも可能。A版は弾速が遅く、B版は速い。EX版は一回り大きい多段の飛び道具が相手を追いかけ進む。

●ルベルアンゲルス：無敵対空系必殺技。A版＜B版＜EX版の順に段数が増え、それに比例して威力があがる。実戦では、威力の高いB版がメイン。連続技や割り込み、対空に活躍する。

●ミコルセオ：直進するレーザーの飛び道具。A版は地上or空中とも真横に直進、B版の地上は斜め上に、空中は斜め下に放つ。EX版は、威力の高い真横のレーザーになる。相手の飛び道具と合っても貫通することは無く相殺する。ヒット時はダウンを奪えるので、有利時間は稼げる。

●トラスウォーラス：空中から斜め下に突進する技。タメが特殊なw方向。そのタメ時間は長めだ。威力や段数は、A版＜B版＜EX版の順で増えていく。ただし、中段攻撃なのはB版のみ。こちらがメインになるだろう。

基本コンボ

I 【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→立ちC】Ⓙ【ジャンプB→ジャンプC】→（着地）→しゃがみBⒸBルベルアンゲルス

II ダッシュ立ちCⒸBC同時押し（レバー追加無し）ⒸEXルベルアンゲルス エスティス

III Bトラスウォーラス→Aミコルセオ

Iは最も基本的な連続技。立ちCをジャンプキャンセルして空中追撃し、先に着地してしゃがみBで拾う。しゃがみBを出す前から、ルベルアンゲルスの⬇タメを作っておこう。IIはダッシュ立ちCから特殊技のBC同時押しにつなげる。BC同時押しの最終段をキャンセルするのがコツ。ヒット中にタメを作っておこう。IIIはBトラスウォーラスで壁バウンドした後の追撃。どの距離でも安定する。



特殊技	
B·B　BC同時押し（途中レバー⬆追加あり）／ジャンプBC同時押し	
必殺技	
ルーメンステラ／（EX版）ルーメンステラ　エルランス	⬅タメ➡+AorBorC（空中可）
ルベルアンゲルス／（EX版）ルベルアンゲルス　エスティス	⬇タメ⬆+AorBorC
ミコルセオ／（EX版）ルクスフォーティス	➡タメ⬅+AorBorC（空中可）
シデウスフラグメンツム	ボタンをタメて離す（空中可）
トラスウォーラス	ジャンプ⬆タメ⬇
インフィニットワース	
ラクテウスオルビス	⬅↙⬇↘➡+D
インフィニットワースイグジスト	
ザッハィシオ	―

インフィニットワース

ラクテウスオルビス

画面全体を覆う巨大なレーザーを真横に飛ばす技。ほとんどの必殺技がタメ技なので、コマンドで出せるのが強みの一つ。ガードされると反撃される場合もある。主に連続技用。



しゃがみC先端ヒット後の追撃などに重宝する。タイムアップぎりぎりの接戦ならケズりに使うのもアリだ。

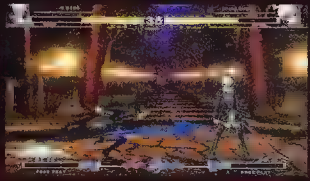


キャラクターの特徴

暗殺者（アサシン）の異名を持つセトの最大の武器は、非常に素早い地上ダッシュによる機動性で、一気に相手の懐に潜り込むことができる。空中バックダッシュや急降下など、空中での行動も多彩なので、的を絞られ無いように接近を試みよう。

通常技のリーチは短くけん制として振り回す技は少ないが、ダッシュ中に→＋Cで出るダッシュC攻撃は低姿勢でリーチの長い攻撃を繰り出すので相手のジャンプに引っ掛けるように出すと強力。ヒット時はB双鈎のヴェンジェンスから連続技につないでいこう。

必殺技の縫縛のセグメントは一定時間経過すると自動的に射出される飛び道具を設置する技で、B版を空中で出せばセトの後ろに玉を設置することができ、弾を相手の攻撃で破壊されること無く設置することができるぞ。射出部分を盾にして一気に攻め込もう。


攻めにも守りにも有効な縫縛のセグメント。画面端で連続技の締めに出せばセットプレイに移行できるぞ。

特殊技	
C·C／↘+B／↘+C／→+C／ジャンプ↓+C／ジャンプ→+C／←←・↓／空中↓↓or↓+AB同時押し／空中←←or←+AB同時押し	
必殺技	
縫縛［ほうはく］のセグメント	↓↘→+AorBorC（空中可）
双鈎［そうこう］のヴェンジェンス	→↓↘+AorBorC
消失のコンフュージョン	↓↙←+AorBorC
（→派生）	AorBorC
穿通［せんつう］のペネトレイト	ジャンプ↓↙←+AorBorC
罪咎［ざいきゅう］のコンビクト	→↘↓↙←→←+AorBorC
インフィニットワース	
連鎖のネファリウス	←↙↓↘→+D
インフィニットワースイグジスト	
境界のディスタント	—

インフィニットワース

連鎖のネファリウス

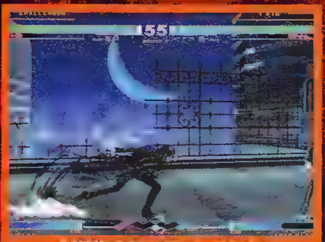
相手に忍び寄り無数の攻撃を繰り出す乱舞技。移動中は無敵時間があるので割り込みに有効だ。連続技に組み込めば大ダメージをたたき込めるのでどんどん狙っていこう。

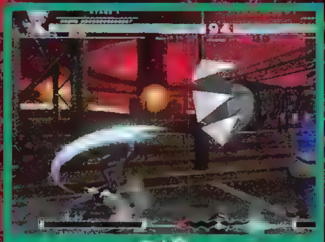

ヒット時はダウンを奪えるので起き攻めを仕掛けるチャンス。縫縛のセグメントを設置して一気に畳み掛けよう！

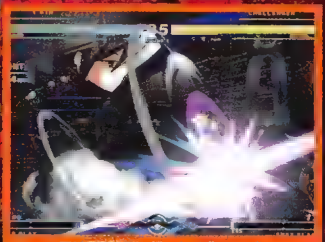
主要技紹介


立ちA


→+C


A消失のコンフュージョン


↘+B


EX双鈎のヴェンジェンス


A罪咎のコンビクト

●通常技：立ちAは発生が早く、上方向に技が出るので対空技として使える。立ちCはリーチに優れ、連続技のつなぎで重宝する。しゃがみCは2ヒットする足払いを出す下段技。

●特殊技：↘+Bは低姿勢を活かした対空技として、↘+Cは真上までナイフを振り上げて攻撃する攻撃範囲の広さを生かした対空技として使える。発生の早い立ちAと使い分けよう。→+Cはガードされても反撃を受けない中段技。ガード崩しの他、空中版は着地ずらしにも使えそうだ。ジャンプ↓+Cは一瞬空中でとどまり、そのまま急降下する上段技。低空でも出せるので、投げ抜けつぶしや対空ずらしとして機能するぞ。

●双鈎のヴェンジェンス：高速で突進する必殺技。B版はヒット時連続技につなげられる。EX版は突進中に無敵時間が付加されるので、割り込みに活用しよう。

●消失のコンフュージョン：A版は地上を、B版は斜め上に、C版はさらに上に移動する必殺技。レバー＋各ボタンで派生技に移行する。派生は当て身判定を持ち、相手の暴れをつぶすことができる。連続技中など相手がのけぞり状態のときには自動的に攻撃判定が発生する。硬直中はどちらの派生でも必殺技でキャンセル可能だ。

●穿通のペネトレイト：空中から下降しながら攻撃を繰り出す必殺技。A版は硬直を必殺技でキャンセル可能で、ジャンプ↓＋Cからの連続技などに使える。B版は発生が遅くなり、ガード不能となる。

●罪咎のコンビクト：相手の背後に回り込んで首を切るコマンド投げ。A版、B版はその場にダウンし、EX版は連続技に移行できる。

基本コンボ

Ⅰ ［しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC·C］Ⓒ➡［A消失のコンフュージョン～C派生］→立ちCⒿ➡［ジャンプA→ジャンプB→ジャンプC］Ⓒ➡A縫縛のセグメント

Ⅱ ↘+BⒸ➡［B消失のコンフュージョン～C派生］→立ちCⒿ➡［ジャンプA→ジャンプB→ジャンプC］Ⓒ➡A縫縛のセグメント

Ⅲ EX罪咎のコンビクト→ジャンプB→（着地）→［立ちA→立ちB→しゃがみB→立ちC·C］Ⓒ➡連鎖のネファリウス

Ⅰはしゃがみ Aからの基本連続技。A消失のコンフュージョンの派生は←or→Cボタンで派生技を出す。コンボ後はA縫縛のセグメントを設置してからセットプレイに移行する。Ⅱは対空の↘+B始動の連続技。引き付けてからC派生を当てるようにしよう。Ⅲはヴェイルオフ中限定の連続技。ジャンプBは少し遅らせて出せば地上の相手につなげられる。コマンド投げから大ダメージを奪おう。



ユズリハ

TEXT:Age

キャラクターの特徴

長大な刀を武器としたユズリハ。通常技そのものは、真横に刀を振るような技が少ないため、見た目に比べるとややリーチは短め。しかし、→+各種攻撃ボタンの特殊技と、必殺技の双月一刀流抜刀術弐之型：咲はかなりのリーチを誇り、中～遠距離でも強力な攻撃を繰り出せる。

また、必殺技と→+各種攻撃ボタンの特殊技は、そこから別の技に派生することが可能（詳しくは下記囲みをで説明）で、この派生技を使った固めや連係が強力。それらを駆使して、遠距離からけん制技を振り、そのヒットを狙いつつ、スキあらばダッシュや飛び込みから強力なジャンプAで接近。パッシングリンクや固めからアサルトや投げでガードを崩す……という攻めが狙える。

なお、ユズリハは強力な無敵技が無いので、切り返しはヴェールオフとインフィニットワースを使おう。

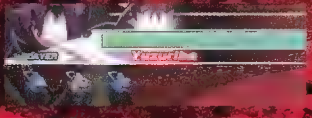


打撃技としては最高クラスのリーチを誇る必殺技と、特殊な連続入力を駆使して、中～遠距離から自分のペースに持ち込んでいこう！

必殺技の特殊な性質

ユズリハの必殺技と特殊技→+各種攻撃ボタンは、技後、一定時間の間に続けてコマンドを入力することで、特定の条件でほかの必殺技と→+攻撃ボタンの特殊技につなぐことが可能（打撃技はヒット、あるいはガードさせたときのみ派生可）。また、地上であれば専用の特殊なジャンプでキャンセルもできる（右の写真を参照）。このジャンプ中は、必殺技入力の受付時間が切れた後にジャンプ攻撃を出せるので、技ガード時にジャンプから攻めが継続できるのだ。

また、技後にボタンをホールド（押しっぱなし）で構えに移行する。構え中は、いつでも未使用のボタンの技へ派生が可能。また、構え中専用の行動ができる。



技を出すと、VITゲージの下にあるボタンに対応したマークが点灯する。紫が最初に使用したボタンで、未使用のボタンが青く点灯する。使用したものは光が消え、使えなくなる。なお、ジャンプなどは何度でも使用可能だ。

主要技紹介



B双月一刀流抜刀術弐之型：咲



B双月一刀流以下略！八重一輪



こっちだよー！

●通常技：しゃがみCはリーチが長く、コンボ、連係の中継地点としての主力だ。ジャンプB、ジャンプCは横に長く、けん制として有効。ジャンプAは空中で攻撃判定が継続されるため、ジャンプの昇りで出してもそのまま跳び込みで使える。また、ヒット時ののけぞりも長い。

●特殊技：←+Bは、上段、中段攻撃に対して当て身性能を持つ打撃技で、ヒット時は相手を浮かせられる。←+Cは前進する多段技。ガード時は通常技への派生ができない（必殺技でのキャンセルのみ可能）。ジャンプ↓+Cは、下方向に攻撃判定が長く、跳び込みで使える技だ。

●双月一刀流抜刀術弐之型：咲：A版は上方向、B版は横方向に抜刀する、リーチのある打撃技。EX版は多段技。空中では、A版は下方向へ、B版はやや下向きの横方向への攻撃を繰り出す。中～遠距離のけん制技として地上のB版が有効だ。

●双月一刀流以下略！八重一輪：ジャンプしながら攻撃する突進技。A版はヒット時の受け身不能時間が長いので追撃が狙える。ただし、地上でしゃがむ相手には当たらない。B版はやや軌道が低く、中距離からの接近手段として便利。ジャンプキャンセルをすることで攻めが継続できる。相手に近い位置で繰り出すと跳び越えてしまうが、画面端ならその心配は無い。空中ではコンボの一環として使おう。

●こっちだよー！：高速移動をする技。A版は相手の正面へ、B版は相手の後ろへ……と、地上、空中でそれぞれのボタンに対応した場所へ移動する。C版は特殊で、地上で出すと相手の背後空中へ、空中で出すと相手の背後地上へ移動する。

特殊技	
←+B 当て身性能あり　←+C　ジャンプ↓+C	→+AorBorC（空中可）★
必殺技	
双月一刀流抜刀術弐之型：咲［さき］	↓↘→+AorBorC（空中可）★
双月一刀流以下略！八重一輪［やえいちりん］	↓↙←+AorBorC（空中可）★
こっちだよー！	←↓↙+AorBorC（空中可）★
威気静心之構［いきせいしんのかまえ］	★技後ボタンホールド
「威気静心之構」中の技	
（構え解除）	Dorホールド解除（空中可）
（歩き）	←or→
（ダッシュ）	←←or→→
（ジャンプ）	↖or↑or↗
（避け）	↓↓
（空中避け）	ジャンプ↓↓
インフィニットワース	
双月一刀流奥義：華生［かしょう］	←↙↓↘→+D
インフィニットワースイグジスト	
双月一刀流抜刀術零［ぜろ］之型秘奥義：命紅［いのちくれない］	

※★技後ボタンホールドで「威気静心之構」へ移行。構え中は専用アクションのほか、★の技が使用可能。

インフィニットワース

華生

ヒットすると演出に入る乱舞系の技。ユズリハにとっては数少ない無敵技の一つで、割り込みなどの局面で便利。ただし、ガード時は反撃を受けてしまう。



ヴェールオフ時であれば、ゲージを気にすることなく使える。切り返しとコンボで活用したい。

基本コンボ

I 【しゃがみA→しゃがみB→立ちC→しゃがみC→←+C】Ⓒ→A双月一刀流以下略！八重一輪→【しゃがみA→立ちC】Ⓙ→【ジャンプC→ジャンプ↓+C→ジャンプ→+C】Ⓒ→→B双月一刀流抜刀術弐之型：咲Ⓒ→A双月一刀流以下略！八重一輪

II （画面中央）B双月一刀流抜刀術弐之型：咲→B双月一刀流抜刀術弐之型：咲Ⓒ→Cこっちだよー！Ⓒ→A双月一刀流以下略！八重一輪→【しゃがみC→←+C→立ちC】Ⓙ→【ジャンプC→ジャンプ↓+C→ジャンプ→+C】Ⓒ→B双月一刀流抜刀術弐之型：咲

Iは、しゃがみA始動のコンボ。しゃがみAをガードされたときは、しゃがみCから→+AorBorCの特殊技か双月一刀流抜刀術弐之型：咲につなぎ、さらにジャンプかB双月一刀流以下略！八重一輪につないで攻めを継続しよう。また、ユズリハの通常投げは追撃が可能で、IのしゃがみC以降のコンボもそのまま使える。追撃を入れないとほかのキャラの通常投げよりダメージが低いのでしっかり決めよう。IIは相手が画面端以外のとき、けん制のB双月一刀流抜刀術弐之型：咲から展開できるコンボだ。

ゲームシステム　アドバンスナビ

システムを理解し、活用することはそのまま勝利への近道となる。今回はさらに深く解説していく。

本作に用意されている多彩なシステムを活用するためには、「グラインドグリッド」と「イグジスエンハンス」という二種類のゲージの仕組みを理解することが必要不可欠となる。どちらが欠けても闘いを有利に進めることはできないため、まずはそれぞれのゲージの位置を右の写真でしっかりと覚えてほしい。



グラインドグリッド(GRDゲージ)
自分と相手の戦況をリアルタイムに反映する、本作を象徴すると言っても過言ではない特殊なゲージだ。

イグジスエンハンス(EXSゲージ)
EX版の必殺技などを使う際に使用するゲージ。攻撃的なシステムでの使用がメインになっている。

基本事項　闘いのカギを握る二つのゲージ

どちらのゲージも「攻めている方が増えやすい」といえるものの、守りつつGRDを増加させるようなシステムもちゃんと用意されている。一定周期で優勢な側にヴォーパル状態が付与されるが、拮抗している場合は右のように両者に付与される。



パラメーターの変化

EXSゲージは攻撃を空振りするだけでも増加させることができるが、A攻撃の通常技のみ、空振りではEXSゲージが増えない点に注意。また、EX版の必殺技を使用した後は、しばらくの間EXSゲージの増加に制限がかかることも覚えておこう。

GRDゲージは優勢と判断されると増加する以上、防御時にゲージを稼ぐのは難しい。しかし、シールドを活用すれば攻めをしのぎやすく、さらにGRDゲージも増えるため、守勢に回ってしまっても落ち着いて対応し、反撃の機会をうかがうといい。

GRDゲージ、EXSゲージの特徴

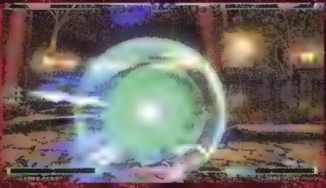
	GRDゲージ	EXSゲージ
増加条件	自分のキャラクターが前に出る／相手のキャラクターが後退する／相手の攻撃をシールドする／相手の中段攻撃／下段攻撃をガードする／受け身を取る	各種攻撃を空振りする／相手にヒットさせる／ダメージを受ける／相手の攻撃をガードする
関連システム	コンセントレーション／チェインシフト	シールド／アサルト／コンセントレーション／チェインシフト／ヴェールオフ／インフィニットワース

GRDゲージを増やすためのTIPS

GRDゲージが増加する場面で見逃せないのが、「中段攻撃、下段攻撃をガードしたときに増加する」という点。相手の中下段によるガード崩しを見切ることができれば、ダメージを回避すると共にGRDゲージも得られるので一石二鳥といえる。しかし、投げを受けてしまうと通常技より大きくGRDゲージを削られてしまうので注意。安易な投げを受けないよう、投げ抜け、ジャンプ、アサルト(後述)を使い分けよう。

システム行動1　シールド　関連ゲージ EXS

ガード方向にレバーを入れながらDボタンを押し続けることで、EXSゲージを消費しながら通常よりも強力なガードを展開する。この状態で相手の攻撃をガードすると、相手との距離が通常ガードよりも大きく離れる。パッシングリンクでC攻撃などからスキの少ないA攻撃に戻られてしまうと反撃は難しいが、C攻撃の直前の技をシールドすれば、空振りに技を差し込めることも。防御時の頼れる手段だが、シールド展開中に投げや中下段でガードを崩されてしまうと、しばらくの間GRDゲージが破壊されてしまう。直前までたまっていたところからGRDが増えなくなってしまうので注意しよう。



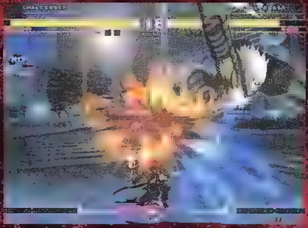
密度が高く、通常ガードではその後に無条件で相手のターンになってしまう技も……。



シールドを活用すれば距離を離せる。この後届く技は限られるため、対応しやすくなるぞ。

システム行動2　アサルト　関連ゲージ EXS

地上、空中問わず、→＋Dを入力することで、EXSゲージを消費していわゆる「ホバーダッシュ」をするシステム。空中にいるときに限り→→でも使用できるので覚えておこう。アサルトを使用した後はジャンプ攻撃を出せるので、中距離からの奇襲に使うほか、空中で使用すれば画面端からの脱出手段としても利用できる。また、相手との距離が近い状況で地上アサルトを使用すると軌道が変化する。アサルトは空中判定になるまでが早いので、密着状態から投げの対の選択肢として活用しよう。



フレンシュタインのように特殊な軌道のジャンプ攻撃を持つキャラクターは、空中アサルトから出せば対応されにくくなるぞ。



近距離では、いわゆる「小ジャンプ」のような軌道に変化。相手の投げを読めたときには、アサルトから最大反撃を決めてやろう。

システム行動3 コンセントレーション

関連ゲージ GRD、EXS

自分のキャラクターが地上に居るときにDボタンを押し続けることで、EXSゲージを消費しながらGRDゲージを増加させられる、その場から動くことなくGRDゲージを稼げる唯一のシステムだ。接近戦を仕掛ける機会の多いキャラクターは、相手をガンガン攻め立てていけばGRDゲージを稼ぎやすく、このシステムを活用する機会は少ない。コンセントレーションをうまく活用するには遠距離での闘いを得意とするキャラクターが適しており、恩恵の大きいヴォーパル状態を安易に相手に渡さないためにも、コンセントレーションを安全に発動できる状況では積極的に使っていこう。GRDの管理は勝率に大きく影響するため、決して軽視することのできないシステムだ。



相手の攻めを切り返すことに成功したり、連続技を決めた後など、自分にとって有利な状況を作り出すことができたときには……

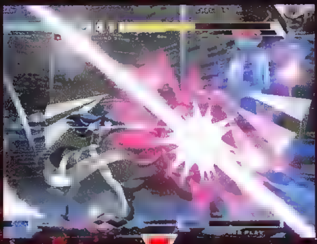


コンセントレーションを発動して細かくGRDゲージを稼いでいく。欲を出して相手にスキを突かれないように注意しよう。

システム行動4 チェインシフト

関連ゲージ GRD、EXS

自分にヴォーパル状態が付与されている状況でDボタンを素早く2回押すと発動し、GRDゲージをEXSゲージに変換することができる。発動後はヴォーパル状態が解除されてしまうが、チェインシフトはキャンセルと同じ要領で発動できるため、連続技、攻めの継続、通常では反撃を受けてしまう技のフォローなど、このシステムが活躍する場面は非常に多い。ただし、キャンセルで使用した場合は、EXSゲージ増加量は通常のときと比べてわずかに少なくなる点に注意したい。



必殺技がヒットしたが、EXSゲージが無いと通常は追撃不可能。



しかしヴォーパル中なら話は別。チェインシフトを発動して……



ダッシュから連続技へ！ ガードされていた場合は攻め継続になる。



チェインシフトは空中での発動も可能。ハイドの「虚空ヲ分ツ断層」とセットで使用するのも強力だ。

システム行動5 ヴェールオフ

関連ゲージ EXS

EXSゲージが100％以上の時にABC同時押しをすることでヴェールオフ状態に移行する。発動のモーションに攻撃判定＋無敵時間があるため、とっさの切り返し手段として利用できるぞ。押しっぱなしでタメることが可能だが、ガードされると反撃を受けてしまうため注意が必要だ。



ヴェールオフ発動の攻撃判定がヒットした相手は一定時間GRDゲージが破壊される。切り返しから一気に勝負を決めにかかろう!

発動で得られるメリット

ヴェールオフ状態ではキャラクターが強化されるほか、発動中はEX版の必殺技、インフィニットワースが自由に使用できるという点が魅力。EX版の必殺技とインフィニットワースを、一つの連続技に同時に組み込むこといったことも可能になるのだ。ゲージ消費技はヴェールオフの効果時間を犠牲にしてしまうが、ゲージが少しでも残っていれば使用できる。立ち回り強化に使えるEX版の必殺技を持つキャラクターが活用しやすいぞ。

システム行動6 インフィニットワース

関連ゲージ EXS

EXSゲージ200％ or ヴェールオフ状態で、←↙↓↘→＋Dで発動する切り札。性能はキャラクター毎に違うものの、その威力は折り紙付きだ。発生、無敵に優れたものが多く、不利な状況を一撃で覆してしまうので、相手が発動可能になったら警戒しよう。



うまく組み込めば、連続技のダメージが跳ね上がるキャラも！

最終奥義「インフィニットワースイグジスト」

一定の条件を満たした状態でABC同時押しを入力すると、美麗な演出とともに相手の残り体力をすべて奪い去る「インフィニットワースイグジスト」が発動する。条件は厳しいものの、ド派手な奥義は一度は見ておいて損は無い。狙える状況が来たらぜひとも決めてほしい。



まさに「最終奥義」と呼ぶにふさわしい技。くらった場合は素直に負けを認めよう。

発動条件

相手の残り体力が3割以下／EXSゲージ200％の状態で、最大タメのヴェールオフ発動の攻撃判定がヒットした場合のみ、その後の連続技として発動可能（連続技が途切れたらその時点で発動不可能）。

まとめ 二つのゲージ＆システム行動の使いこなしが勝利へのカギだ!

EXSゲージはいわゆる「必殺技ゲージ」に近く、格闘ゲームに触れたことがある人ならばイメージしやすいが、GRDゲージという特徴的なゲージの存在に、最初は戸惑うかもしれない。

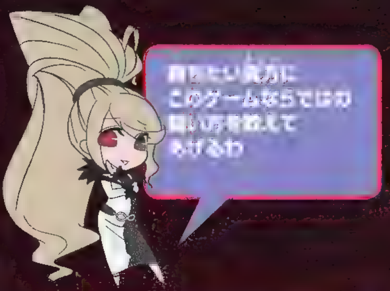
しかし、特徴的だからこそ仕組みを理解し、関連するシステムを対戦でしっかりと活用することが、勝率に直結するといえるだろう。搭載されている要素を余すこと無く利用しながら理解を深め、対戦で勝利をつかむために、このページを役立ててほしい。

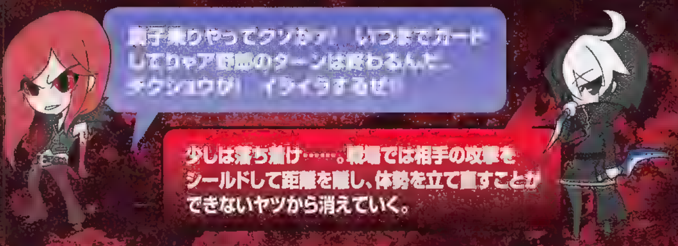
勝つための
対戦の展開術AtoZ

ゲーム性はシンプルながらも特徴的なシステムを多数搭載している本作。従来の格闘ゲームとは一風違った駆け引きを意識してゲームを展開していくことが勝利のカギになるのだ。

Text:JOKER

特徴的なシステム名が多数存在するのも本作の特徴。一見難しい単語が多く見えるが、内容は従来の格闘ゲームを踏襲した分かりやすいものが多い。ここではそんな単語の解説を交えつつ、『虚ろの夜』を生き残るためのポイントとなるテクニックを伝授しよう。





相手に攻め込まれてしまった際、重要になってくるのがシールドだ。本作は一部の技（飛び道具扱いの技など）以外は空中ガード不能なので、相手のラッシュを空中ガードで凌ぐような逃げ方では状況を打開することができない。かといって地上でガードを固めているだけでは状況を打開できずいつか崩されてしまうので、成立時に大きく相手と間合いを離すことができるシールドが重要になるのだ。シールドはガード中にも入力が可能な上、成功すればGRDゲージを増加させることができる。TSゲージの周期が近いときなどは積極的に狙い、状況を有利にしよう。

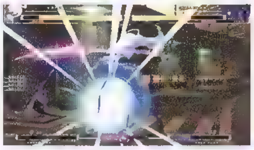


Check! 多段ヒットする攻撃を見過ごさずに ガードシールドでGRDゲージを稼ごう

複数回攻撃を繰り出す必殺技などをガードしたときは一気にGRDゲージを稼ぐチャンスだ。これらの技は一度出したら止まればいいので、続く攻撃をガードシールドで一気にGRDゲージをためることができる。また、シールドは成立時に相手のGRDゲージを減少させる効果もあるので、GRDゲージで有利になりやすい利点があるのだ。

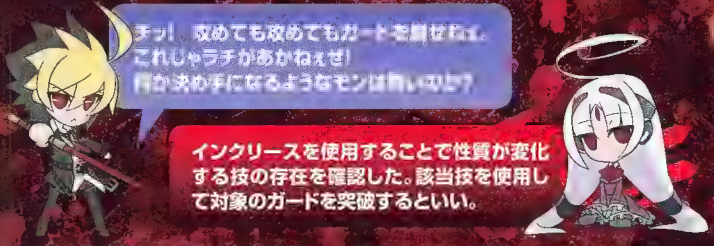


多段必殺技は体力も削られてしまうのも地味ながら厄介。



しかしシールドすれば大きく展開を有利にすることが可能。

まとめ
- ●相手の攻撃をシールドして距離を離そう
- ●GRDゲージを守りながらためよう
- ●多段技にはガードシールドを狙おう



特定の攻撃はボタンを長押しすることで性能が変化する。本作ではこれをインクリースと呼び、その効果はさまざまだが中には中段攻撃に変化するものも存在する。パッシングリンク（いわゆるチェーンコンボ的なもの）はC→Bのように戻ることもできるので、インクリースすることで中段攻撃になるものなどはこれと組み合わせて使っていくことでガードされてもフォローが可能な崩し手段となるのだ。

また、ヒット数やダメージが強化されるインクリース対応技はコンボ中に組み込むことができればダメージアップにつながる。攻撃範囲が広くなるインクリース対応技は発生までにタメ時間分の遅延が発生してしまうが、出すことができれば大きく画面を制圧できるものばかりなので状況を見極めて使っていけば強力な武器になるだろう。

このように、インクリースは攻撃面において地味ながらも重要な要素となるシステムなので、使用キャラクターのインクリース対応技とその効果、相手キャラクターの中段攻撃などに変化するインクリース対応技は覚えておこう。



カーマインの➡+Cはインクリースによって中段攻撃に変化する代表的な技だ。攻撃範囲も広くなるのだ。

通常時とインクリース後の違い

ここでは実際にインクリース対応技の変化を例に取って比較してみよう。今回はカーマインのインクリース対応技から2点ほどピックアップする。まず連続写真上のジャンプC。インクリース前は正面下方を攻撃する技だが、インクリースすることにより攻撃が巨大化し、真下～若干の後方までカバーすることが可能になる。連続写真下の➡+Cは上方に強い攻撃だが、こちらもインクリースで攻撃が巨大化し、中段攻撃に変化するぞ。



こちらは通常のジャンプC。見た目通り、かなり強烈な攻撃判定を誇る攻撃だが……。



インクリースするとこの通り！ もはや攻撃判定の壁といっても差し支え無いほどだろう。



➡+Cはコンボのつなぎに活躍する特殊技。けん制としての単発使用では少し心もとない。



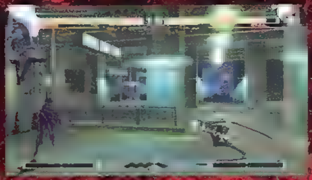
しかし、インクリース時はリーチが増すのでけん制にも使える中段攻撃に強化されるぞ。

まとめ
- ●攻撃面でインクリースを有効活用しよう
- ●使用キャラクターの対応技を把握しよう
- ●攻撃属性が変化するものには要注意！





本作で最も特徴的なのが、画面下部中央に表示された、戦況の優劣を示すGRDゲージの存在だ。GRDゲージは前進行動やガード、シールドの成功時、コンセントレーションなどのさまざまな要因で上昇し、逆に後退行動や、ダメージを受けたり攻撃をシールドされると減少する。基本的には前に出ながら攻めていくと優位と判断されて上昇すると覚えておくといいだろう（詳しくは18ページ～「ゲームシステム　アドバンスナビ」で解説している）。そしてこのGRDゲージが相手より上回っている状態で一定の周期を迎えると、攻撃力やEXSゲージの回収率が上昇するヴォーパル状態に突入する。この周期の訪れを示すゲージがGRDゲージ中央部に存在するTS（トランスファーステイト）ゲージなのだ。強化状態の恩恵を得るために自身のGRDゲージを稼ぎつつ、相手のGRDゲージを減少させるよう立ち回る駆け引きこそ、本作ならではのだいご味といえるだろう。


安易に下がってしまうとGRDゲージがいつの間にか0、なんてことも。攻めの姿勢が大事だ。


連続して攻撃が当たればそれだけヴォーパル状態に入りやすい。一気に勝負を決めるチャンスだ。

時系列で考えるGRDゲージ獲得術

ヴォーパル状態の恩恵は強力なので開幕からGRDゲージを稼ぎにいきたくなるが、焦る必要は無い。近距離戦が苦手なキャラや相手が迎撃に秀でている場合はかえって逆効果になりやすいのだ。TSゲージの周期にはある程度余裕があるため、まずはGRDゲージを度外視しつつ自分の得意な間合いをどれだけ早く陣取れるかがポイントになるぞ。得意な間合いから攻撃を仕掛け続けて、一気にGRDゲージを稼いでしまおう。


下手に突っ込んで迎撃からダウンを奪われてしまうと続けざまに攻め込まれてしまう。

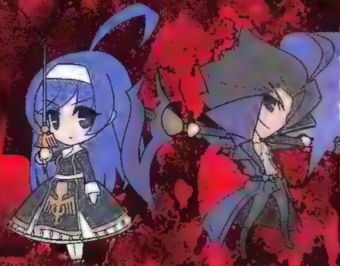

攻めを通してしまったらTSゲージが回るまでにGRDゲージで優位に立つのは絶望的だ。


ラウンド開始前や開始直後はGRDゲージよりも相手にチャンスを作らせないことが重要。


この状態から先に攻め込むキッカケを作った方がヴォーパル状態に近付くと考えよう。

まとめ
- ●GRDゲージは攻めることでたまる
- ●TSゲージの周期に気を配ろう
- ●GRDゲージにコダワリ過ぎるのはNG!





ヴォーパル状態の重要性については先の項目で解説した通りだが、この状態にはもう一つ大きな魅力がある。それが、EXSゲージを自動増加させる「チェインシフト」の存在だ。チェインシフトはヴォーパル状態中にしか発動できないうえ、発動した時点でヴォーパル状態が解除されてしまうがそのゲージ回収量は絶大。これを利用することで以後の展開を大きく優位に進められるぞ。また、拘束時間が長い飛び道具がヒットしている最中に発動すれば発動しつつコンボをつなげられるので強力だ。


ある程度ヴォーパル状態で暴れたらチェインシフトを使ってEXSゲージを回収しよう。


ヴォーパル状態になったものの攻めあぐねているときなどにもチェインシフトが有効だ。

まとめ
- ●チェインシフトでEXSゲージを稼ごう
- ●効率のいい発動タイミングを見極めよう
- ●次のTSゲージの周期までを見据えよう



すべてのキャラが持つ、大ダメージの超必殺技がインフィニットワースだ。発動にはEXSゲージを200％消費、またはヴェールオフ中である必要があるが、そのダメージはバツグンに高い。性能はキャラクターによってまちまちだが、中には相手のちょっとしたスキにも差し込めるような優秀なものも存在するぞ。これはコンボの補正がかからない単発での使用やコンボ中でも補正の緩い、早い段階での使用の方がその真価を発揮する。発動前に無敵時間が存在するものがほとんどなので、強引な割り込みとして仕掛けてみるのも大いにアリだ。



さらに厳しい条件を満たすと、インフィニットワースイグジストが使用可能になる（19ページ参照）。ド派手なフィニッシュ演出は一見の価値アリだ！

まとめ
- ●インフィニットワースで勝負を決めよう
- ●無敵を生かして割り込みに活用しよう
- ●狙え！　インフィニットワースイグジスト



2D格闘の名作がいよいよ復活!



GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■稼働日：2012年9月20日稼働予定
■システム名：RINGEDGE2
■ネットワーク：未定

※画面は開発中のものです。

ギルティギアシリーズをおさらいしよう!

2D格闘の金字塔、ギルティギアシリーズの作風や人気の秘密を、重要システムを交え解説する。

空中を自在に動き回る ハイスピード2D格闘ゲーム

ギルティシリーズは、空中での行動の幅の広さが特徴。かつての2D格闘ゲームでは、空中は跳び込むor対空迎撃する、といった単純な二択の読み合いの場でしかなかった。ギルティシリーズの場合は、一部のキャラを除き、ほぼすべてのキャラが2段ジャンプや空中ダッシュ可能。自由度の高い空中行動ができるのだ。その上、突進系や飛び道具など、空中必殺技も数多くある。空中同士での技の差し合い、飛び越えて有利な場所を確保する位置取り、跳び込みと対空など、空中における幅広い読み合いが熱い。空中を制すものがギルティを制すといっても過言ではない。



2回空中ダッシュや3段ジャンプができるキャラも居る。各キャラで空中行動のバリエーションが豊富で動きも違う。

SYSTEM CHECK
➡Pで対空

対空は➡+Pが強力。ワンコマンドな上にほとんどのキャラが上半身無敵となっている。上半身無敵を生かすために早めに出すのがセオリーだ。



出すのは簡単だがタイミングが命。簡単には相手を落とせないのだ。

SYSTEM CHECK
サイクバーストで脱出

やられ中でも発動できるサイクバーストは相手の攻めをしのぐ手段として非常に優秀。これが発動可能かどうかで生存率が大きく変わってくる。



連発できないが、ここぞという場面で頼りになる回避手段だ。

起き攻めが超強力! 封殺できることも

ギルティシリーズには、移動起き上がりが無く、一部のキャラ以外は時間差起き上がりなども存在しない。そのため、ダウンを奪った後に、相手が起き上がるタイミングに合わせた攻めが強力だ。エディに代表されるように、ダウン中に分身を召喚し、本体と分身の2体同時攻撃で攻める、なんてこともできる。やられる方はたまらないが、自分なりのパターンで攻めるそう快感は決まると非常に気持ちいいぞ。起き攻めには、飛び道具を重ねたり、ビットを呼んだり、小道具を投げたりと、そのキャラ独自の戦法がある。自分なりに研究、発展できるやり込み要素の一つだろう。

なお、シリーズを通して空中復帰がある。簡単にはダウンを奪えないので、ダウンを奪う手順も重要。どこでダウンを奪って起き攻めに持っていくか、ダメージよりも起き攻めを重視してもいい。



一方的に攻められるのが起き攻め。通常の立ち回りとは違った読み合いがある。

コマンド解説
●サイクバースト:Dボタンを含む二ボタン同時押し　●ロマンキャンセル:特定の技を当てた後Dボタン以外のボタンを三つ同時押し
●フォースロマンキャンセル:対応技後、特定のタイミングでDボタン以外のボタンを三つ同時押し　●フォースブレイク:対応技で特定のコマンドを入力

自由度の高いつなぎで、多彩なコンボが可能

決まったルートでボタンを押すだけで、通常技が簡単につながるガトリングコンビネーション。さらに、浮かせ技につなげてジャンプキャンセルから空中コンボへ。相手の空中復帰前に攻撃を当てればコンボが続くので、先に地上に降りて、さらにお手玉することも可能。2ケタのヒット数になるコンボも珍しくない。しゃがみや画面端限定、カウンター限定など、状況に応じた連続技を選択できれば、超絶ダメージを奪える。プレイヤーのスキル次第で、どこまでも伸ばせる奥深さがあるのだ。



必殺技の上位であるフォースブレイク。これでコンボが劇的に変わるキャラも居る。

SYSTEM CHECK

ロマンキャンセル＆フォースロマンキャンセル

繰り出した技を即座にキャンセルするシステム。技後にすぐに動けるので、これまでに無い立ち回りやコンボが可能になる。



フォースロマンキャンセルは難度が高いが成功すると非常に強力。タイミングを覚えよう！

SYSTEM CHECK

直前ガード、フォルトレスディフェンス、スラッシュバック

攻めが強力なシリーズだが、防御的なシステムも豊富に存在する。これらを活用できるかどうかが勝敗を分ける場合も多い。



通常ガードのほかに、ガードが3種類。これを使い分け相手の猛攻をしのげ！

どのキャラでも頂点を目指せる！バランス抜群のゲーム

過去のゲーム大会でも、さまざまなキャラが優勝しているギルティシリーズ。強キャラが簡単に勝てるわけではないのが特徴なのだ。最強キャラと最弱キャラといった話題は、対戦ゲームにはつきものだが、その差が非常に小さい。つまり、プレイヤースキル次第で、最弱キャラでも最強キャラを倒すことが起こり得る。使用頻度の低いキャラや周りに流されず自分の信じたキャラをひたすらやり込んだプレイヤーは、独自の戦法を持っており対策されにくい。それゆえに、大会でも意外なキャラが大活躍することも珍しくない。自分の信じたキャラをじっくりやり込む価値のあるゲームだ。



対戦バランスが優れているからこそ、意外な組み合わせもある。強キャラでも苦手としている組み合わせがあって面白い。

そして、今回のΛCORE PLUS Rは？

新技＆新キャラ2名が加わり、総勢25名の熱いバトルが勃発だ！

基本的なシステムは、前作の『GGXX Λ CORE PLUS』を継承。これまでシリーズを楽しんだプレイヤーは、違和感無く遊べるはずだ。キャラクターたちには新技や調整が大きく入った。戦法が一新したキャラも居るぞ。



クリフ



ジャスティス

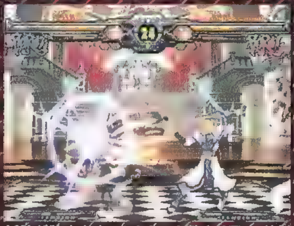
GUILTYシリーズ簡易年表

発売年	タイトル名	備考
1998年	GUILTY GEAR	家庭用で登場した初代ギルティギア。キャラクターは13名。Dr.ボルドヘッドや後に追加されるクリフも登場。
2000年	GUILTY GEAR X（ゼクス）	GUIKTY　GEARの続編で、初のアーケードタイトル。キャラクターは全部で16名。PS2版ではクリフ、ジャスティスの2名が増えて全18名に。
2002年	GUILTY GEAR XX（イグゼクス）	4人の新キャラクタースレイヤー、イノ、ザッパ、ブリジットが登場。サイクバーストなどのシステムが追加される。
2003年	GUILTY GEAR XX #RELOAD	独自の新規システムを搭載したロボカイが参戦。
2003年	GUILTY GEAR ISUKA	最大4人のバトルロイヤル対戦ゲーム。この時、AW-NETと呼ばれるカード対応（現在サービス終了）。
2005年	GUILTY GEAR XX SLASH	A.B.Aと聖騎士団ソルが追加。一部の技がフォースロマンキャンセル対応となる。
2006年	GUILTY GEAR XX Λ CORE	フォースブレイクやスラッシュバックが追加。細かい変更では投げ抜けが可能に。
2008年	GUILTY GEAR XX Λ CORE PLUS	家庭用版のΛ COREで、クリフ＆ジャスティスが使用キャラとして復活。
2012年	GUILTY GEAR XX Λ CORE PLUS R	本作。9月20日よりゲームセンターでいよいよ稼働！

コマンド解説
●直前ガード:相手の攻撃が当たる直前にガードを入力　●フォルトレスディフェンス:レバーをガード方向に入れながらボタン二つ同時押し（S·HS同時押しは除く）
●スラッシュバック:対応相手の攻撃が当たる直前にレバーをガード方向に入れながらS·HS同時押し

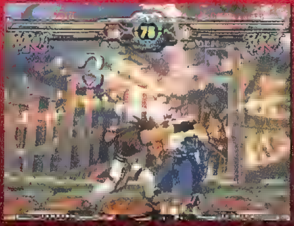
全キャラクター 新技・変更点チェック

ここでは、全キャラクターの新技や注目の変更点をピックアップし、その実戦的な使い方を模索する。今作はどのキャラクターも、闘い方のバリエーションが大幅に広がっている。できなくなったこと以上に新しい動きが可能なので、弱体化点を嘆いている暇はないぞ！　新作のつもりでトコトン遊んでみよう。


新技が強力なキャラクターも数多く居る。稼働したらまず、新技のチェックから始めよう。

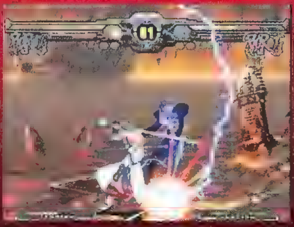
ソル＝バッドガイ
空中サイドワインダー

どの位置でヒットさせても確実にクリーンヒットするという驚異の性能を持つFBサイドワインダーは、空対空からのダメージ源として重宝する。通常版ファフニールは、立ちHSから連続ヒットするため、けん制の遠距離立ちS→立ちHSのガトリングコンビネーションの見返りが大幅にアップすること間違い無し。ヒット時はよろけ中の相手をダッシュで攻めよう。


ファフニールが今までのソルの弱点であるけん制からの見返りの低さを補う!

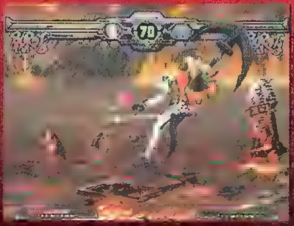
カイ＝キスク
FBグリードセバー

FBグリードセバーは、まさに高速中段。モーション的にも見づらく、キャンセルで繰り出せばヒットする可能性は高い。相手をダウンさせるが、ライトニングストライクにダウン引き起こし性能があるため、ライトニングストライク→フォースロマンキャンセルで追撃が可能。ここぞというときにガードを揺さぶる一手になるはず。


見える要素のない中段、FBグリードセバー。ゲージ次第ではダメージアップも見込める。

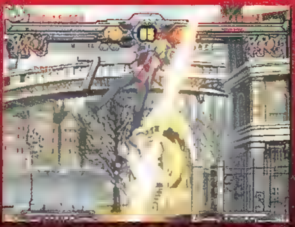
メイ
空中Sレスティブローリング

空中Sレスティブローリングが中段技になったことで、今までとは違ったガードの揺さぶりを仕掛けられる。フォースロマンキャンセルを活用すれば、連続技にも持ち込めそうだ。オーバーヘッドキッスは移動投げになったため、使い方が変化。動作中にある無敵時間を生かし、割り込みや相手のけん制に合わせる用途になるだろう。


空中Sレスティブローリングを使えば、今までに無い攻めを展開できる予感!

ミリア＝レイジ
ジャンプ↓HS

プリティメイズの弱体化で、新規追加されたFBシークレットガーデンを使う場面が増えるはず。FB版は通常版よりも発生が早いため、起き上がりに重ねられるポイントも多そう。また、従来のコンボではダウンを奪いづらくなっている。一部の人には懐かしい、ジャンプ↓HSやラストシェイカー→ロンギヌスを活用しよう。


テンションゲージ依存量の上がった感のあるミリア。連続技には工夫が必要だ。

エディ
エディ召還ヴァイス

エディ召還ヴァイスは、『GGXX SLASH』までと同じ召還攻撃を繰り出す。特に移動攻撃はガード時に相手のガードバランスを上昇させやすいので強力。過去作のように大ダメージ連続技からお手軽にダウンを奪えなくなっているため、ドリルスペシャルを設置するポイントは減っている模様。新たな連係&連続技の構築が課題になりそうだ。


前作までの無法なまでの火力はやや落ち着いたものの、連係そのものは凶悪なままだ。

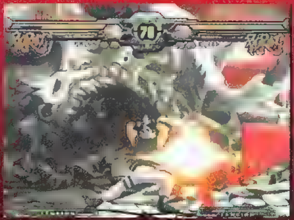
ポチョムキン
足払い

何と足払いが必殺技キャンセルが可能に。足払い◎ハンマーフォールブレーキと連係させると、かなりのプレッシャーをかけられるぞ。なお、ポチョムキンバスターはフォースロマンキャンセルが削除されたものの、ノーゲージで追撃が可能に。また、スライドヘッドからの追撃はダウン追い討ちとなってしまい、見返りが減少したので注意。


画面端での爆発力は健在なので、相手をどう追い込むかが戦術の鍵になる!?

チップ＝ザナフ
FBγブレード

FBγブレードは拘束時間が長く、ヒット時の見返りが大きい。ダウン追い打ちとして使用した場合も、拘束時間が延長されているため、通常版よりも長い追い打ちをかけることが可能だ。FBαブレードは、αブレードをガードした後にすぐ行動しようとする相手への対抗手段になるほか、コンボのパーツとしても重宝する。

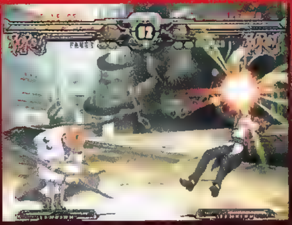

通常技にも地味な強化点が光るチップ。遠距離立ちSの発生高速化もうれしい。

コマンド解説　●FBサイドワインダー:空中で↓↘→+D　●FBグリードセバー:↓↙←+D　●空中Sレスティブローリング:↓↘→+S　●エディ召還ヴァイス:↓↙←+HS　●FBγブレード:←↙↓↘→+D

ファウスト

FB後ろからいきますよ

FB版の後ろからいきますよは、ファウストが瞬間移動し、背後からドアを使って相手を攻撃する。移動から攻撃までが素早いため、奇襲や、飛び道具への対抗手段として重宝するはず。遠距離戦を得意とするヴェノムやテスタメント戦で活躍する機会が多そうだ。また、アイテムの種類が増えたことで、戦い方にも変化が見られる。



新アイテムの鉄アレイはヒットするとダウンを奪える。ハンマーより低い起動なので当てやすい。

梅喧

爵走

爵走からは相手の攻撃受けなくても各種ガードキャンセル技が出るようになった。これにより、ガードキャンセル技をコンボに組み込むことができ、連続技を作るのがより面白いキャラになったといえる。もう一つの注目はしゃがみHS。空中ヒット時、相手を引き寄せるようになった。画面端のコンボで空中ダッシュ畳返しを決めた後などに狙おう。



ガードキャンセルは弱体化したものの、攻めに使えるパーツが増えている。

蔵土縁 紗夢

朝凪の呼吸・極

ジャムの最大の変化は、朝凪の呼吸・極の全体動作の短縮。遠距離で繰り出しても比較的ノーリスクな上、画面端で【6HS→追加HS】ヒット時にキャンセルで繰り出せば、強化しつつそのまま起き攻めまで持ち込める。強化版の必殺技は、どれもすさまじい性能を誇るため、FB百歩沁鐘の弱体化はそれほど気にならない。

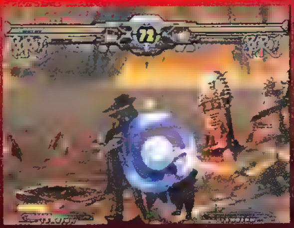


朝凪の呼吸・極の狙いどころは多い。遠距離でおもむろに繰り出す場面が増える?

ジョニー

グリターイズゴールド(上方向)

グリターイズゴールド(上方向)は、従来のものよりも高い位置にコインを投げるため、高空の相手に連続技を狙う際に重宝する。また、空中ディバインブレードはカウンター時にバウンドするように。画面中央でも対空つぶしから安定したダメージを奪えるようになったのはうれしい。通常技も細かく強化されており、もう弱キャラとは言わせない!?



構えキャンセルの硬直が一律で1フレーム減少しているのも大きな強化だ。

アクセル=ロウ

FB曲鎖撃

FB曲鎖撃は、鎌閃撃からの派生攻撃を直接繰り出す必殺技。発生が早く、派生版と同様広範囲を攻撃するので、けん制や連続技のパーツとして重宝しそうだ。アクセルボンバーが中段攻撃ではなくなった代わりに、立ちP空中ヒットから➡Kやしゃがみ Sがつながりやすくなり、遠距離でダメージを取れるキャラクターに変化した。



ボタン押しっぱなしで一部通常技の性能が変化するため、よりテクニカルに!

御津 闇慈

FB陰

FB陰はすさまじい高さまで跳躍しつつ攻撃する。相手を掴んだあとは、着地前に空中ダッシュで追撃可能。高空の相手を迎撃する手段としてはもちろん、相手を吹き飛ばしてしまったあとの追撃としても活躍しそうだ。地味な変更点に見えるが、足払いのリーチ増加はうれしい強化点の一つ。疾を使った攻めに移行しやすくなった。

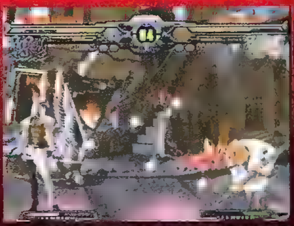


立ちPは攻撃レベルが上昇。対空から起き攻めへ移行しやすくなっている。

ヴェノム

タクティックアーチ

雷玉を一気に複数設置するタクティックアーチは、繰り出すだけで相手に大きなプレッシャーをかけられるはず。また、新要素としてデュービスカーブのヒットorガード時にボール生成、瞬間移動、タクティックアーチでキャンセルが可能になった。スラッシュバックを狙われやすいという弱点をカバーできる可能性が高い。

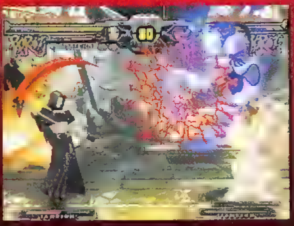


一つでも強力な雷玉を一気に5個生成する驚異の技、タクティックアーチに期待!

テスタメント

FBファントムソウル

FBファントムソウルは、相手をホーミングし、ガードさせるだけでマーキングがつく驚異の必殺技。しかしながら、過去作で猛威を振るったエグゼビーストや立ちPが弱体化したため、守りや連続技には一工夫必要になりそうだ。守り&連続技が弱くなった代わりに、罠やマーキングを使った連係はより強力になった印象を受ける。



防御面の弱体化をカバーするには、いかに近付かれないように動くかが重要になる。

コマンド解説

●FB後ろからいきますよ:↓↙←+K中にD　●爵走:→↘↓↙←+K　●朝凪の呼吸・極:↓↓+D　●グリターイズゴールド(上方向):↓↙←+HS　●FB曲鎖撃:←タメ→+D　●FB陰:→↓↘+D
●タクティックアーチ:→↘↓↙←→+PorKorSorHSorD　●FBファントムソウル:↓↘→+D



ディズィー
FB木の実をとる時に使ってたんです

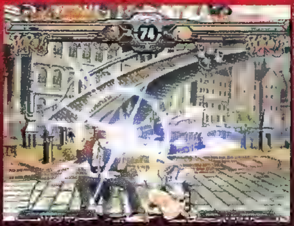
FB木の実をとる時に使ってたんです（以下木の実）は飛び道具の飛行スピードが早く、一度に三本の槍を飛ばす技。S版木の実をホールドしつつ発動可能で、このときの画面制圧力はかなりのもの。また、立ちHSの発生が早くなったため、しゃがみK→立ちHSの使い勝手が大幅に向上しているのもうれしい変更点の一つだ。


よく話し相手になってくれますの性能変更は、起き攻めにも大きく影響しそうだ。



スレイヤー
FB D（ダンディー）ステップ

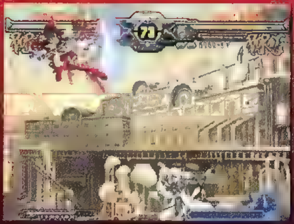
FB D（ダンディー）ステップは対打撃無敵時間があるため、ここからのクロスワイズヒールが強力な切り返し手段となる。➡＋HSは必殺技キャンセルが復活し、空中ヒット時にパイルバンカーにつなぐ懐かしいコンボが見られる。さらにこの技はジャンプキャンセルも可能になり、振るだけで相手に強烈なプレッシャーを与えることができそうだ。


切り返し手段が増えたことで、苦手キャラクターにも対抗しやすくなった。



イノ
FB抗鬱音階

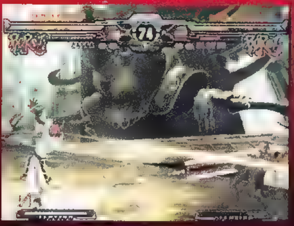
2回連続空中ダッシュが可能になったイノは、空中で相手の様子を見つつ、各種必殺技をばらまくというスタイルが可能になり、立ち回り面が大幅に強化された。FB抗鬱音階は音符を二つ発射し、レバー操作で二つを上下に振り分けることが可能。ガードバランス上昇量が高く、ここからガードを崩して連続技を決めれば一気に大ダメージを狙える。


高い逃げ性能を誇る空中ダッシュ。うまく使いこなせば無法な強さを発揮しそうだ。



ザッパ
こんにちは3匹のムカデ

こんにちは3匹のムカデにダウン引きはがし効果がついたことで、連続技に大きな変化が。剣、幽霊、犬状態は、技の性能が大幅に変化しているため、今までのように「犬一強」ということにはならなそうだ。ラオウにも変更点はあるものの、爆発力は健在。剣と幽霊のときに霊魂をどう集めるかが戦略のキモになりそうだ。


犬状態は弱体化したものの、剣と幽霊の立ち回りは強化されている印象がある。



ブリジット
スターシップ

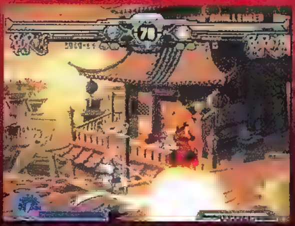
スターシップは全身無敵から対打撃無敵になったことで、使いどころが変化。無敵時間が延びたデッドアングルアタックと使い分けよう。ジャンプDのダメージアップは大幅な火力アップにつながる予感。ジャンプPの発生が早くなったことで、立ちP→ジャンプPという連係を空中の相手に狙いやすくなったのは、うれしい変更点だ。

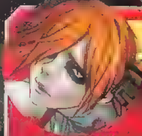

➡Kに必殺技キャンセルが可能となったので、ガードを崩した後の火力も期待できる。



ロボカイ
カイ電波

カイ電波に投げ無敵が追加されたため、ガードの揺さぶり方に変化が。相手が高く浮くようになったため、追撃をかけられるのも魅力だ。ダストアタックが遅くなったものの、しゃがみS→しゃがみHSのガトリングコンビネーションが追加されたことで、下段の期待値が上がったのもうれしいところ。熱量が高い状態の➡HSはよろけ時間が長く強力だ。


熱量をうまく管理すれば、今まで以上に面白い闘い方ができそうだ。



アバ
極・諸刃モード

極・諸刃モード中の補正が変化したため、このモード中でも十分な火力をたたき出せるようになった。このモード中の断罪は、今までの作品と同じく、反撃が難しいため、うまく使いこなせば攻守の要として機能するはず。また、このモード中は一部の通常技の全体動作が短くなっている。極・諸刃モードの発動するタイミングを見極めよう。


極・諸刃モードの発動に成功すれば、大きなプレッシャーを与えられるように！



聖騎士ソル
サーベイジファングLv3

Lv3サーベイジファングのダウン引き起こし性能の追加により、バースト対策をとれるポイントが増えた。しゃがみHSは、投げ無敵の時間が延長。相手の起き上がりにうまく重ねると、相手は投げで割り込めなくなった。ロックイットはLv2から追撃ができなくなったが、Lv3が攻撃発生、移動速度ともに高速化。コンボや奇襲で抜群の使いやすさになった。


ジャンプSは判定調整でめくれるように。ジャンプの低さを生かしたまとわりつく攻めが強力！

コマンド解説
●FB木の実をとる時に使ってたんです:+D ●FBD(ダンディー)ステップ:+D ●FB抗鬱音階:+D ●こんにちは3匹のムカデ:+P ●スターシップ:+P
●カイ電波:密着で+K ●サーベイジファング:+P

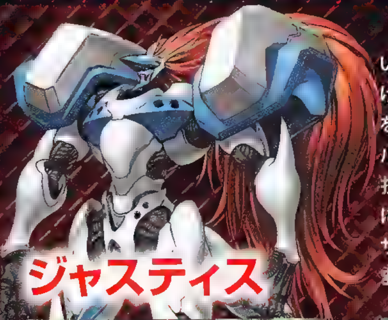
追加キャラクターインプレッション

アーケードで初登場となるクリフとジャスティスのプレイインプレッションを掲載。既存キャラクターとは異なる二人の操作感とは!?



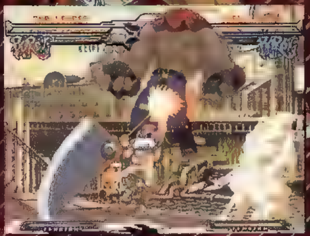
クリフ

動きは遅いが、リーチと火力に秀でているのがクリフの特徴。相手に近寄られないように戦いつつ、フォースロマンキャンセルや覚醒必殺技を絡めた一発を狙うというのが基本的な闘い方になりそうだ。ゲージさえあれば、遠距離の相手にも大ダメージを狙えるので、ゲージを稼ぐための立ち回りも覚える必要がある。

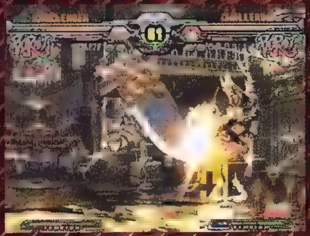


ジャスティス

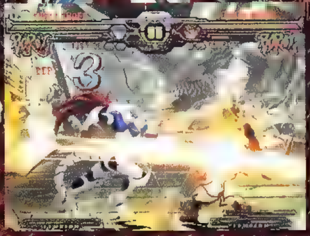
通常時はダッシュと空中ダッシュがないため、リーチの長いミカエルソードでけん制を繰り返しつつ、飛び道具のN.Bをばらまくという闘い方になりそうだ。ヴァルキリーアークやS.B.Tなどの切り返し技から連続技に持ち込めるため、防御に秀でたキャラクターという印象。空中サベリアートランスを使ったコンボがどこまで伸びるかがカギとなりそうだ。



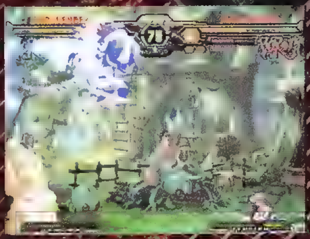
気絶値の高い攻撃がそろっているので、うまく連続技を組み立てれば気絶を狙いやすい。



動きは遅いが、通常技の攻撃範囲は広い。多彩な空中技による奇襲も強力だ。



地上、空中の通常技にも優秀なものが多く、攻めて来る相手を迎撃する能力も高そうだ。



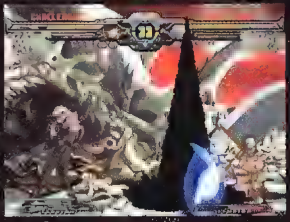
覚醒必殺技のオメガシフトを使えば、ダッシュと空中ダッシュが一定時間解禁されるのだ。

どうなる? ACの強キャラたち

前作で猛威を振るった代表的な強キャラたちは、戦術そのものに大きな変化が見られそうな予感! 気になる5キャラをチェック!

エディ

従来の召還に弱体化点が目立つので、立ち回りでエディ召還、起き攻めではエディ召還ヴァイスという使い分けが必須になりそうだ。立回りと連係を見直す必要アリ!



FBドリルスペシャルも硬直が増えたことで、お手軽な仕切り直し技としては使えなくなった。

ミリア=レイジ

サイレントフォース回収までに時間がかかるようになったのが痛いが、遠距離Sと➡Pがジャンプキャンセル可能になり、コンボや連係の幅は計り知れないものがある。



前転の低姿勢以降が1F目からではなくなったため、防御面にも工夫が求められるようになった。

スレイヤー

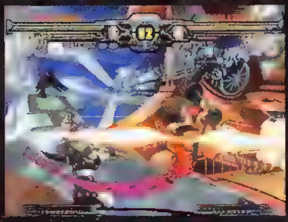
FB D（ダンディー）ステップは、立ち回り面の大幅な強化につながっている。中央での火力は落ちたものの、画面端では相変わらずすさまじい火力を誇る。



➡+HS C パイルバンカーのコンボが復活。➡+HSはジャンプキャンセル可能になったことも強力。

テスタメント

バッドランズループは無くなったものの、設置技、マーキングに加え性能変化のあったイグゼビーストを使えば、これまで以上にトリッキーな動きができそう。研究に期待!



対空性能の高かった立ちPと➡+Kが弱体化したため、今までと違った技の振り方が要求される。

蔵土縁 紗夢

FB百歩沁鐘の見返りは落ちたものの、各種強化技はそれを補ってあまりある強化。強化龍刃は飛び道具クラッシュ技に最適だ。強化劔楼閣は最強クラスの無敵技かも!?



【➡+HS→追加HS】からキャンセルで強化技を繰り出せるのもうれしい。ヒット確認から、連続技へ!

まさに全員強キャラ! 大混戦の予感!?

編集部内ではライター陣による「だれが最強か」という議論が連日重ねられているが、現状で半分以上のキャラが「最強候補」として挙げられている。それぐらいに本作はすべてのキャラが強力な武器を持っており、どのキャラにも可能性を感じるようだ。

中でも注目のキャラはソル、紗夢、ヴェノム、スレイヤー、イノ、ロボカイの6キャラ。どのキャラもインパクト抜群の新要素を持っているのでオススメだ!



GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R
開発者インタビュー

いよいよ稼働が目前に迫った「GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R(以下AC+R)」。キャラクターを動かす部分全般の調整を務めたチーフプランナー・有坂信也氏と、プランナー・静俊一郎氏が"調整コンセプト"を語ってくれました。

聞き手／構成：原常樹

攻めてこそのギルティ! 筋の通ったコンセプト

――前回の山中さんと石渡さんの対談でも「細かい調整は有坂さんたちに一任した」という話題が飛び出していました（笑）。ゲームバランス調整の要でもあるお二人の目から見て、ロケテストでのファンの反響はいかがでしたか？

有坂　一回目のロケテストでは行列ができるほどの盛況っぷりということもあって、本当にビックリしました。僕自身も大好きな作品だからこそ、同じ熱意を持っている方々の姿を見ると「よし、頑張らなくちゃ！」っていう気分になりますね。

静　本当に熱意が冷めないなあと思います。アンケートの内容もこだわりを感じますし……。

有坂　熱のこもったアンケートは本当に多かったですね。改めてここで言わせてもらいますが、全部しっかりチェックしてます！　折り合いが付く部分はどうにか取り入れたいと僕らも頑張らせてもらいました。

――システム面では具体的にはどのような調整を取り入れられたんでしょうか？

静　最初のロケテストのときは、スラッシュバックのイメージチェンジを図ったんですが、あまり反応がよくなかったんですよね……。改めて僕らの中でも「圧倒的な試合展開の早さこそがだいご味」という結論が出たわけです。

有坂　スラッシュバックはガード不能時間を削除して、ヒットストップを増加し、成功後に読み合いをさせようと思ったのですが、結果として著しくテンポを損なってしまいました。基本的にはこれまでのシステムを踏襲する形で進めています。

――その中でも改良できる部分は改良を？

有坂　そうですね。たとえば、以前はフォルトレスディフェンスキャンセルを使うことで、連続スラッシュバックができたんですが、どうせならば普通にできるようにしてしまおうと（笑）。それと、これはシステムと言えるか分からないですが、実はすべてのキャラクターの体力を若干ですが増やしています。

静　大体、一割ちょっとですね。

――体力が増えたことで読み合いの回数も増えそうですね。

有坂　前作『AC』の一部のキャラは、位置やゲージ状況にほとんど関係無く2回のコンボチャンスで相手をK.O.できてしまっていて……。せめてそこは3回にしようと（笑）。しかも、今回は基本的にアッパー調整のキャラクターが多いので、それに耐えうるための余裕を与えたつもりです。

クリフ&ジャスティスは 家庭用とは別キャラクター!?

――新キャラクターであるクリフ、ジャスティスの調整コンセプトを教えてください。

静　この二名が出ると社内で聞いたときは驚きました。そのままだと全く闘えないか、メチャクチャ強いかのどっちかになっちゃいますからね（笑）。石渡も「根本から変えちゃっていいよ」と言っていたので、キャラクターコンセプト自体をしっかりと変えています。クリフに関しては、もともと"気絶をさせてデカいのを当てる"という部分で進めていましたけど……。

有坂　最終的には、頑張って頑張って、さらに頑張ったら気絶させられるというキャラになりました（笑）。きっと煮詰まったところまでいけば、それも込みの連係も開発されるんじゃないかなと。

静　しゃがみS（+Rではしゃがみ HS）や足払いもブンブン振り回せなくなったので、これまで以上に狙いすまして振る必要性が出ていると思います。

有坂　ダッシュがステップタイプに変更されたので、小回りは本当に利きません！　そのため、相手に接近するのは大変ですが、けん制が横にも上にも強いことは変わらないので"立ち回り好きなプレ

interviewee



チーフプランナー
有坂 信也

プランナー
静 俊一郎



イヤー"にとっては相当楽しいキャラクターに仕上がっているんじゃないでしょうか。
――ジャスティスについてはいかがですか？
有坂　コンセプト自体を見直すに当たって、実は一番最初にイメージしたのは『GUILTY GEAR 2 -OVERTURE』に登場するギガント（ソルのサーヴァント）なんです。とてつもなくデカくて、とてつもなく硬くて、とてつもなく遅い（笑）。同じロボということもありますし、これまでの高機動力はすっぱり置いてきて重量感のある闘い方ができるようにスタイルチェンジを図りました。
静　全く別物になりましたね（笑）。同じダッシュが無いキャラとしてはポチョムキンが挙げられますが、あちらは打撃や投げで相手を追い詰めていくのに対して、ジャスティスは飛び道具の「N.B.」をばら撒いて追い詰めていくタイプ。遠距離戦ではめっぽう強いので、嫌がって接近してくる相手をいろいろな方法で処理するイメージですね。
有坂　半端な飛び道具はジャスティスには効きません。近距離もやたらと強いんですが、技の出かかりが弱いために中距離が苦手というこれまでに居なかったタイプのキャラに仕上がっています。
静　クリフもジャスティスも同じ重量級の立ち回りキャラではありますが、前者は自身が能動的に動き、後者は相手を動かすイメージですね。

仕上がりには100%の自信 根拠は作品への愛情!

――既存キャラの調整については？
静　各キャラごとに案を出しつつ、一つずつ話し合っていったイメージです。
有坂　基本的にはもともとのキャラクターのコンセプトに沿った調整をしています。前作で強かったキャラは、その戦術をマイルドにしつつほかの戦術に幅を持たせることでスタイルチェンジを図り、弱かったキャラは単純にいろいろと足していくという方向で調整させてもらいました。
静　「この技だけ振っていれば勝てる！」というような大味さは無くなっているはずです（笑）。
有坂　すべてのキャラクターの強さを、前作でいうエディ、テスタメントの下に来る"二番手キャラ"の位置を目標に調整した、といえばイメージしてもらいやすいかもしれませんね。
――単なるダウナー調整ではないと。
有坂　僕個人としても、あまりそういう調整は好きじゃないんです（笑）。今回はとにかくキャラのコンセプトを大事にしました。例えば、前作のアクセルって接近戦で積極的にガード崩しにいってたじゃないですか。そういう"歴史の中でコンセプトに変化が生じたキャラクター"に関しては手を加えさせてもらいました。接近戦をやるなら、ほかのキャラでやるべきだろうと思うんですよね。その代わり遠距離で鎖が当たったときにダメージを取りやすくしています。
静　ただし、コンセプト重視に関しては、1キャラだけ例外が居ます。
有坂　そうそう、梅喧！　ガードキャンセルは強くするとどうしても試合がこう着してしまうので……。梅喧はコンボのそう快感も魅力だと思い、その方向でいこうとなりました。コンセプトにこだわるのもいいけど、「面白いこと」が何よりも大切なわけですから。
――お二方も本作の仕上がりには、かなり自信を持たれているかと思いますが。
有坂　やりたいことを詰め込ませてもらったという手ごたえはあります（笑）。
静　僕自身もかつてはプレイヤーとして「これ、あったらいいのに……」というアイディアを持っていたので、それが実現できたというのはうれしいですね（笑）。
――熱意が開発の原動力に？
有坂　まさしくそうです。皆さんに負けないぐらい、僕らもギルティが大好きですし、だからこそ調整には熱が入りました。100%の熱意とほんの少しのイタズラ心が組み込まれていると思うので（笑）、心ゆくまで対戦し尽くしてください！
静　ギルティを遊んだことが無いという若い人にも遊んでもらえたらうれしいですね！



有坂氏イチオシ
ザッパ



大幅に変わっているという意味ではザッパがオススメですかね!　これまでのザッパといえば、とにかく「犬憑依」。攻めでは相手に手出しをさせない連係、守ったら守ったで強い……と彼の強さのほとんどはここに集約されていたわけで（笑）。「こんにちは三匹のムカデ（以下ムカデ）」をぶっ放して犬を引いたらそれを犠牲にして、もう一回ムカデとかもできましたが、本作ではそういう大味な部分を極力減らしたので、戸惑うプレイヤーも多いかもしれません。

その代わり、剣は遠隔操作できるようになり、幽霊は恐ろしく霊魂を稼ぎやすくなったので、スキあらばそのままラオウチャンスに持っていけるようになりました!　もちろん、ラオウは皆さんの期待に添えるような強さなんで、ご安心を（笑）。

ムカデの性能も変わっているので、連続技の内容も変化していますし、そういう意味でも注目ですよ!


「犬＝万能」というイメージが大きかった前作とは違い、憑依ごとの強みが強調された。

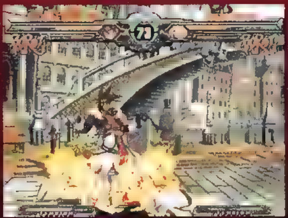
静氏イチオシ
聖騎士団ソル



聖騎士団ソルはチャージシステムを持っているとはいえ、Lv3まで溜める機会はほとんど無かったはず。なので、今回はLv3までためたら、その分、火力は出してあげようという方向性で進みました。ただ、一回目のロケテストでは実験的にLv2を強くした……というか、あまりに強くしすぎたためにLv3がさらに使われなくなるという事態が発生してしまったんです（笑）。そこを反省しつつ、「我慢してゲージをためただけの価値がある」と思わせるぐらいには、Lv3の火力を増やしました。

Lv3の状態は、普通にぶん回せるような技も多いし、けん制のロックイットが当たったらそのまま基底補正の少ない高威力のコンボに持っていくこともできる……と、とにかく美味しい状況になっています。

前作でLv2が超性能だったサーベイジファングですが、Lv3にも注目。今回はかなり強いと思いますよ。


チャージシステムの潜在的爆発力が強調された。いかにしてためるかがカギに!?

真夏の最強決定戦！ 闘劇を制したのはだれだ!?

P4U Persona4 The ULTIMATE in MAYONAKA ARENA

闘劇 -SUPER BATTLE OPERA- THE 10th ARCADIA CUP TOURNAMENT 2012

大人気ペルソナシリーズ初の全国大会となった闘劇2012。熱戦の結果報告と試合解説をお届けするぞ。

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
- ■メーカー：アトラス&アークシステムワークス
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー+4ボタン
- ■稼働日：稼働中
- ■システム名：NESiCAxLive （TAITO Type X2）
- ■ネットワーク：NESYS

舞台は千葉県成田市下総運動公園！ 太陽の下で開催！

全国のゲームセンターで絶賛稼働中の『P4U』。マヨナカアリーナと銘打っている作品だが、闘劇では成田市の太陽の下、決勝大会を開催。闘劇初の野外開催ということで、雨天や気温といった不安もあったが、この日は晴天となり文字通りの熱戦が繰り広げられた。

本選に出場したプレイヤーは全国各地の予選（＋海外枠、当日枠）を勝ち上がった64名。本作品のプレイアブルキャラクター総勢13キャラ全員が出場した。大会は一発勝負のトーナメント形式。有力選手と思われた選手たちが次々と姿を消していく大波乱となり、ベスト8には関東、関西、中部、九州、北海道とさまざまな地域のプレイヤーが勝ち上がった。下にすべてのトーナメント表を載せたのでご覧いただきたい。



真夏の太陽に負けないアツい激戦が繰り広げられた。

闘劇 2012『P4U』本選トーナメント表

ブロック1（ベスト4：シンゴ）
- マームールー
- ウチヤマ
- たろにゃん
- ツッパリ
- 雲外鏡
- ウォーズ
- シンゴ
- キャロ
- P3U PLAYER
- とも
- 伝説のN井
- ゆーさま
- サトチー
- 空シド
- れお
- 勝子

ブロック2（ベスト4：蝿ちゃん）
- ぶっぱ
- K＾・ω・＾猫
- える
- コイチ
- テオドーレ
- ひまじん
- サトウユキ信者
- 回転王
- 蝿ちゃん
- ソウジ
- たかりん
- ドミー
- れりあ
- サキ
- ほーちゃん
- 高槻やよい

ブロック3（ベスト4：電波@エゾ信者）
- GO1
- りいんふぉーす
- タヒチ
- 空手　健児
- カイヌマ
- まさお
- 電波@エゾ信者
- よっしー
- 肉まん
- 姜
- ギャクテンアメリカ
- ヨシキ
- 山昆布
- いるす
- 会長@HK
- エイト

ブロック4（ベスト4：シュウト）
- カイト
- マジキン
- 飛翔兎
- DIEちゃん
- えうれーる
- シュウト
- エド
- ダウト
- はま～
- tmお兄ちゃんのK太
- 千葉の堕天聖塩澤
- マオ
- まっど
- だもす
- 信じて送り出ryぷれぷれ
- ヒナ

一回戦～ベスト8

当日予選を勝ち上がったのは「ドミー」(真田)、「だもす」(エリザベス)、「ヒナ」(クマ)、「ウォーズ」(花村)の４名。「ウォーズ」は予選期間中、何度もブロック決勝に進出するもあと一歩で青切符を逃していたので、うれしい出場となった。

そして始まった一回戦。序盤から予想を裏切る展開が相次ぐ。一回戦では優勝候補筆頭とされていた「ソウジ」(クマ)がまさかの敗退。二回戦では闘劇本戦出場皆勤賞の「回転王」(千枝)、超闘劇優勝で予選突破一番乗りの「雲外鏡」(アイギス)も姿を消す。

そのほか、さまざまなタイトルでの闘劇覇者が多数参戦していたが、「電波@エゾ信者」(直斗)、「いるす」(美鶴)以外はベスト8を前にして敗退となった。

一方で、あまり評価の高くないキャラクターの活躍も目立つ。エリザベス、シャドウラビリスが三回戦まで進み、雪子、直斗がベスト8まで残ったのは意外な結果といえる。そして、最強候補に挙がるアイギスがベスト8に一人も残っていないという驚がくの事態になった。通過者の多いキャラは対策されやすいことと、職人系プレイヤーの活躍の両方が要因だろう。


千枝を二人と鳴上を倒してベスト8に進出した「ひまじん」(雪子)。ガード不能が継続する新技術も導入しての快進撃

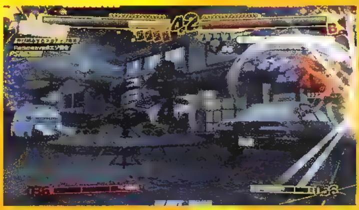
準々決勝、準決勝戦

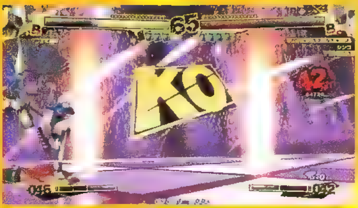
第一試合は真田の同キャラ対決。両者共にガードが固く、さまざまな崩し行動からダメージを奪い合う展開に。最終ラウンド、追い詰められた「シンゴ」だが、ここぞという場面で「れお」のクイックエスケープを読み切る。すきに対して的確に立ちBでフェイタルカウンターを奪い、コンボを完走して逆転勝利。

第三試合は本戦唯一の直斗使い「電波@エゾ信者」対、美鶴使いの「いるす」。過去に『メルティ ブラッド』で闘劇を制した者同士の対決となった。丁寧に立ち回る美鶴にジワジワと体力差を広げられていく直斗だが、罠と狙撃で着実にゲージをためてワンチャンスを狙っていく展開になる。最終ラウンド、直斗が対空しゃがみBからムドオンを絡めた高火力コンボを完走。ワンチャンスをものにした「電波@エゾ信者」が勝利した。

第一試合は「蝿ちゃん」(千枝)対「シンゴ」(真田)。千枝が常に動き回りかく乱を狙い、真田がそれに応じる構図となる。最終ラウンドまでもつれる接戦となり、最後は体力半分を残した真田に対して千枝のボコスカがヒット。「蝿ちゃん」が決勝に進出した。

第二試合は「電波@エゾ信者」(直斗)対「シュウト」(美鶴)。直斗が第一ラウンドを先取し、続く第二ラウンド。画面中央でこう着状態となるが、直斗が美鶴の立ちAを逆ギレアクションで取ることに成功。しかし、美鶴は足払いに連係すると、これが逆ギレを避けつつヒットしフェイタルカウンターとなる。ここから一気にダメージ4000以上奪いラウンドを取り返す。最終ラウンド、1、2ラウンドでも見せていた、美鶴の置きしゃがみDが機能する。そのままリードを守った「シュウト」が勝利し決勝へコマを進めた。


「電波@エゾ信者」はさまざまな状況から的確に判断し高火力コンボを決めていた


準決勝の千枝対真田この組み合わせの近距離戦の激しさはP4U屈指。

決勝戦

「ソウジ」、「ひまじん」等、各キャラのトップクラスのプレイヤーを倒して上がってきた「蝿ちゃん」と、美鶴にとって比較的相性がいいとされているクマ、完二、直斗を倒して決勝に進出した「シュウト」の対決。

「シュウト」がフェイタルカウンターを見逃さずに1ラウンドを取れば、画面端のラッシュで「蝿ちゃん」が2ラウンド目を取り返し一進一退。

しかし、この日のシュウトは"持って"いた。最終ラウンドはぶっぱなしのブフダインからボコスカアタックが補正切りでヒット！ 「シュウト」が見事優勝しP4U覇者となった。


大会を通じてレアキャラの活躍が目立ったが、決勝は千枝、美鶴という上位キャラ同士の対決となった。

ベスト4

- シンゴ
- 蝿ちゃん
- 電波@エゾ信者
- シュウト

WINNER!

使用キャラクター分析

予選前半は千枝が猛威をふるっていたものの、予選期間中に実施されたバージョンアップ後は、その情勢も一変。扱うのが難しいキャラたちの研究も追いついたのか、終盤にさしかかるころには全キャラが本戦出場を決めた。人口的には美鶴とアイギスが予選期間を通して活躍しており、出場人数が最多の２キャラとなった。

ここで注目したいのが、大会は２ラウンド先取制という点。３ラウンド先取では苦労するキャラも、２ラウンド先取なら話が変わってくる。真田の活躍などは、代表的な例といえる。


ラウンド数は、バーストの回転率やクマのアイテム回転率に大きく影響する。

本選トーナメント出場64人の使用キャラ分布

1位	桐条美鶴、アイギス	10人
3位	鳴上悠、里中千枝	9人
5位	クマ	7人
6位	天城雪子、真田明彦	4人
8位	エリザベス、シャドウラビリス	3人
10位	花村陽介	2人

ベスト8進出者の使用キャラ分布

1位	桐条美鶴、真田明彦	2人
2位	里中千枝、天城雪子、白鐘直斗、クマ	1人

勝負の分かれ目をチェック!

激闘プレイバック

さまざまなタイトルのトッププレイヤーの激突やレアキャラの活躍など見どころ満載となった闘劇本選の名勝負を振り返る。

一回戦 GO1(桐条美鶴) VS りいんふぉーす(鳴上悠)

過去に闘劇を二度制した者同士が一回戦から激突。鳴上が獅子奮迅やボコスカアタックの中段でガードを崩しにかかるが「GO1」はそれらを徹底してガード。第一ラウンドは「GO1」が圧倒する形で勝利。

第二ラウンドを「りいんふぉーす」が取り返して、迎えた最終ラウンド。お互い覚醒する接戦になるが、鳴上のダッシュからのジャンプ⬇Aがヒット。これまで鳴上が多用した投げと中段はすべて布石と思えるほどの見事な投げ抜けつぶしが機能し、「りいんふぉーす」が勝利した。

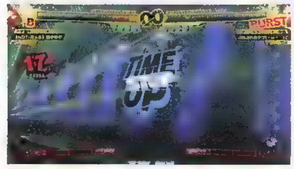


SB獅子奮迅までガードする「GO1」敗れはしたが、実力を存分にアピールしていた。

一回戦 ヒナ(クマ) VS ぶれぶれ(ラビリス)

当日予選を勝ち上がった「ヒナ」対本選唯一のラビリス「ぶれぶれ」。第一ラウンド、接戦となるが、残り2カウントからラビリスのアックスレベル5からのDストリングアーツ"猛獣"が決まる。しかし、技の最中にタイムアップ。ぎりぎり体力をリードしていたクマが先取し、逆にラビリスはラウンドも取れずアックスレベルが1になってしまう。

第二ラウンドはクマの置き技としてのジャンプCが機能し、ラビリスを寄せ付けない。最後は逆ギレも読み切ってガード。クマの強みを最大限引き出し完封勝利となった。



キリキリのところてタイムアップ。無情にもラビリスの斧の色は灰色になってしまう。

三回戦 まっど(クマ) VS 千葉の堕天聖塩澤(鳴上悠)

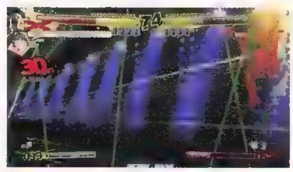
序盤から攻め立てる「塩澤」に対し、「まっど」は冷静なガードから対空で切り返し、固めからアイテムを投げていく。目まぐるしく攻守が入れ替わるが、最後に「塩澤」が痛恨のコンボミス。第一ラウンドは「まっど」が勝利する。第二ラウンドは「まっど」が先手を取りペースを握るが、「塩澤」が二段ジャンプによる対空ずらしから流れをつかみ、各種崩しを使って取り返す。最終ラウンドは「まっど」がアイテムを利用した、飛ばせて落とすクマの理想的な流れを作り、そのまま攻め切って勝利した。



D電光石火からのB獅子奮迅がつながらず、この体力状況でコンボミスは痛かった。

三回戦 ウチヤマ(エリザベス) VS シンゴ(真田明彦)

3回戦でエリザベス対真田の組み合わせはだれも予想できなかったはず。第一ラウンドはエリザベスが暴れつぶしのしゃがみCから一気に真田の体力の半分を奪ったかと思えば、真田が対空しゃがみBからダメージ4300強のコンボを完走し一進一退。最後は裏回りSBコークスクリューが決まり「シンゴ」が先制。しかし、第二ラウンドは「ウチヤマ」がほぼ封殺で取り返し、最終ラウンドへ。接戦となるがクイックエスケープを読んだ「シンゴ」がしゃがみBをヒットさせて勝利。エリザベスらしい大味な展開となった。



体力の少ないエリザベスへの強烈な一撃。まさに一瞬の油断が命取り。

決勝戦 蝿ちゃん(里中千枝) VS シュウト(桐条美鶴)





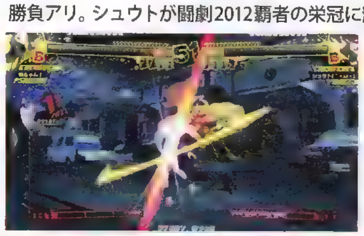
決勝戦は関西勢の千枝対関東勢の美鶴の組み合わせとなった。第一ラウンド、最初にペースを握ったのは「シュウト」。ダメージを奪い、千枝を画面端に追い詰める。しかし、遠距離からSBクー・ドロアを放つつもりが、SPゲージが足りずボコスカアタックが空を切る。これを見逃さない「蝿ちゃん」がしっかり反撃を決め、もつれる展開となったが、最後は美鶴が立ちBフェイタルカウンターを奪い「シュウト」が先取する。

第二ラウンド、「蝿ちゃん」が美鶴のクー・ドロアをしゃがみAでくぐるなどのキャラ対策を見せ、一気に覚醒まで追い込む。「シュウト」も一度の立ちBフェイタルカウンターヒットから立て直し、「シュウト」得意のBクー・ドロアを多用したスタイルを展開。これに対し「蝿ちゃん」も冷静にアグネヤストラを使い、押し切って取り返す。

最終ラウンド。序盤はお互い強気な逆ギレアクションを多用する展開。両者が覚醒した終盤、千枝がダウンを奪い、美鶴の起き上がりにトモエ重ねると、「シュウト」が放ったのはブフダイン。これが千枝のクイックエスケープの終わり際にヒットし、さらに氷結を解除した直後の千枝にボコスカアタックが決まる。「蝿ちゃん」が堪らずリバーサルバーストするが、これが当たらず。最後は美鶴のジャンプBが刺さり勝負アリ。シュウトが闘劇2012覇者の栄冠に輝いた。



「蝿ちゃん」が多用していた立ちBからのボコスカ。カウンター時に連続ヒットするのが魅力。



決勝戦の最終局面で発生の遅い美鶴のボコスカがまさかのヒット!





闘劇2012『P4U』優勝 シュウトインタビュー

今年最も闘劇に愛された男「シュウト」にインタビュー！ 本戦を勝ち上がる勝算や自信はあったのか？ 決勝直後の喜びの声とともにお伝えしよう。

今後も大きな大会は絶対に参加します！

── 優勝おめでとうございます。まずは、今の気持ちをお聞かせください。

シュウト：64人トーナメントなので6回勝てば優勝なんだけど、まさか自分がその一人になるとは全く思いませんでした。

── 優勝の自信はありましたか？

シュウト：あんまり無かったです。試合内容も運がよかったし、組み合わせの運もよかったです。自分が当たったのがクマと三回、完二、直斗、千枝と一回ずつ。しかも、地方のプレイヤーだったのでそこは助かりました。一番多く当たったクマは、相性的に美鶴有利ですし、関東で同じ美鶴を使っている「DIEちゃん」にクマ対策を教えて貰っていて、それがかなり役に立ちました。ただ「ソウジ」のクマには普段全然勝てないので、これで「ソウジ」がおかしいっていう証明にはなったかもしれませんね（笑）。

── 本選前に何か特別なことはしてきましたか？

シュウト：本戦当日の朝は6時に早起きしちゃって、家庭用のトレーニングモードで練習してました。足払いからのブフーラとか、投げコンボとか、基本的な部分を重点的に。難しいことはやらなくていいと思っているので。

── 事前にトーナメント表を見たときの印象はいかがでしたか？

シュウト：一回戦で完二と当たるのが本当に嫌でした！ 美鶴大幅有利という印象が広まり過ぎて、逆に負けられない試合だったので（笑）。なので完二対策は必死にやってきました。無事に倒せたときは、「あー、よかったこれで仕事したわ」って安心してました。

── ほかのプレイヤーで、この人は上がってくるという予想はしてましたか？

シュウト：美鶴を高く評価しているから「P3U PLAYER」とか「DIEちゃん」とかは上がってくると思っていました。結果として勝ち上がってきませんでしたが、二人とも自分よりコンボ面とか圧倒的にうまいです。

── シュウトさんの美鶴の評価とは？

シュウト：最強キャラだと思います。千枝には若干不利だと思いますけど、立ち回りもコンボもいろいろ強いです。

── 内容的に一番苦戦したのはどの試合でしょう？

シュウト：準決勝の直斗戦ですね。「電波」さんはおかしいぐらい強かった。一番多く当たったクマは、しゃがみBでの対空が全員に機能して普通に闘えました。決勝の「蝿ちゃん」も本当に強かったですが、泥仕合になって運がよかったなと思います。

── それでは最後に読者とすべての『P4U』プレイヤーに一言お願いします！

シュウト：今後もでっかい大会があったら絶対に参加します。なのでバージョンアップするとしても、美鶴は弱体化させないでもらいたいです（笑）。あと攻略で困ってる人がいたらいくらでも手伝うから、twitterで声かけてね！ 交流するのは大好きだよ！



8／3 クラブセガ新宿西口店 紅白戦リポート

8／3『P4U』闘劇本選の二日前にクラブセガ新宿西口にて紅白戦が開催された。参加者が2チームにその場で振り分けられ、勝ち抜き戦をするという大会となっていた。参加者の中には「電波@エゾ信者」、「飛翔兎」など闘劇本選に出場するプレイヤーの姿も。

大会は、二日後の闘劇本選でも活躍した「電波」の直斗がここでも実力を発揮。直斗という珍しいキャラということもあり、ギャラリーも大いに沸いていたぞ。



闘劇直前なから、PSRを気にせず緩い感じで進行した大会。女性プレイヤーの参加も多く、アットホームな雰囲気だった

まだまだ熱いP4U! 3on3大会開催!

現在、セガ系列のゲームセンターで『P4U』の3on3大会が開催中だ。この大会は全国9店舗で予選をし、9／16クラブセガ新宿西口店にて決勝大会が開催されるというもの。チーム内の同キャラは不可なので、さまざまなキャラの活躍が期待される。闘劇で一段落ということはなく、『P4U』プレイヤーの熱い闘いはこれからも続くぞ！

ガンスリンガー ストラトス GUNSLINGER STRATOS™

ソロプレイ上等! これを読めば生存率UP!!

ガンスリンガー ストラトス
■メーカー：スクウェア・エニックス／タイトー
■ジャンル：オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクションゲーム
■操作方法：ダブルガンデバイス
■発売日：稼働中（2012年7月12日）
■使用基板：TAITO TypeX3

Text : age ／ちくわ
※この記事は VER1.1 を元に作成されています。

ソロプレイでも勝てるポイントを伝授！

一人でも勝つために知っておきたいこと!

たとえ一人で出撃しても、押さえるべきところを押さえておけば確実に生存率と勝率はアップするぞ!

一人で出撃すると、コミュニケーションが活発な店舗チーム四人よりも連携面で劣るため、どうしても勝率が落ちてしまう。しかし、戦術面や特定行動への対策をしっかりと覚えておくだけで、間違いなく生存率と勝率を上げていける余地は十分ある。

そこで、今月は一人でプレイするにあたり、味方のカバーが期待できない状態での厳しい起き攻めへの対処法や、戦術の基本的な方針、状況の変化によってどう動くべきかなど、生存率を上げるための行動を解説する。しっかり覚えて役立ててほしい。

また、とにかく一人でも少しでも勝率を上げたい！という人のために、一人プレイでも高いパフォーマンスを発揮してくれるキャラクターとオススメのウェポンパックとともに、その基本的な行動指針も解説。今使っているキャラクターで勝率が上がらないのであれば、これらのキャラクターを試してみるのもいいだろう。

さらに、池袋のマップ解説と、一部キャラクターで使えるテクニックなども紹介するぞ！


全員がソロプレイのチームでも、ちゃんとポイントを押さえた行動をすることで、勝利への道が開かれる!

生き残るための基本を押さえて、生存率UP!!

起き攻めへの対処

本作は、ダウンしている相手への起き攻めが非常に強力。その対処法を覚えるのは勝率アップのための必須項目だ。

ダウンしたときは、何も考えずに動くのは危険。起き上がりにトリガーを引かなければ約3秒の無敵時間があるので、これを有効に使ってジグザグに動いたり、障害物に隠れるなり、自分が得意とする距離に移動するための行動を取ろう。

また、開けた場所で広範囲を攻撃可能な武器を相手にした場合は、クイックドローでの迎撃を狙うのも有効。無敵時間を使って、敵の攻撃の間隔を狙ってダウン値の高い武器のクイックドローで逆にダウンを奪って仕切り直しを狙う。このときの武器は、敵を長時間拘束するタイプのものでもOKだぞ。


たとえダウンしにくいジョナサンでも、クイックドローからのマグナムなどなら一発でダウン!

起き攻めの優位性

[illegible]


[illegible]

高コストとの同行

チームとしてコスト2200以上のキャラと味方になったとき、自身が高コストでなければそれを守るのは重要。高コストが先に落ちてしまうと、そこから一気に崩されてしまう場合があり、下手をすると二回落とされて一気にゲームが終了してしまう可能性もある。



そのため、なるべくそのキャラと同行して護衛を行ないたい。味方が後衛キャラなら前衛として、逆ならオルガなどのキャラ以外は一緒のラインで行動し、敵の集中攻撃を受けないようにしたい。

味方が倒されたとき

味方が倒されてしまったとき、特に二人ぐらい一度に撃破されてしまった場合は、位置取りにもよるが基本的には味方の復帰まで無理はせず逃げ回るのが安定だ。ここで無理に逆転を狙うと、残った敵から集中攻撃をくらってしまう可能性も。こうなるとやはり一気に崩れてしまう。



味方が撃破されたときのアナウンスを見逃さないようにして、素早く建物の裏側などに逃げて被ダメージを少しでも抑えられるように立ち回りたい。そして復帰したところに合流して反撃に出よう。

一人～二人プレイ時のオススメキャラ&ウェポンパック解説



草陰 稜	コスト 2000	耐久力 400
L	ステルス装置Lv.4	
R	マグナムLv.4	
S	ショットガンLv.3	
T	グラビティガンLv.3	

標準型「インフィルトレーター」

ここが便利!

とにもかくにも高レベルのステルス装置が便利。姿を消しての強襲と離脱は単騎での活躍も期待できる。それを使う上でのコツを一つ解説すると、初動の前に発動すること。例えば、障害物から飛び出して行動するとき。飛び出した後に使用するのではなく、姿を消して飛び出すことを徹底すること。あとは、当然だが姿を消したからとまっすぐ敵に突っ込まないことだ。

まとわりついてダメージを与えろ!

いざ、ステルス装置を展開して敵に向かったとき、距離によって使う武器をしっかり選択する必要がある。主力であるマグナムとショットガンを適当にばら撒いていると、両方弾切れで長時間攻撃できなくなる可能性もあるのだ。

まずは中距離。当然このときはマグナムを使う。クイックドローを狙うのがベストだが、無理なら丁寧に当ててダウンを奪いたい。空中の相手にヒットさせると、ダウンするまでにあと二発マグナムで追撃可能なことも覚えておきたい。

そこで、ダウンを奪って起き上がりに接近するか、飛行などで距離を詰めたらショットガンの出番。相手の攻撃を回避しつつ側面などに回り込み、至近距離からの攻撃を狙う。斜め前方に動きながら相手を追うのがコツ。このときも、エネルギーの残量に余裕があるならステルス装置を使用して敵の攻撃を回避しよう。そうして、接近戦を終えしっかりダメージを与えたとき、ショットガンの弾が無かったらマグナムのリロードが完了するのを待ちつつ、距離を開くか別の敵を狙って攻撃しよう。



姿を消した状態から一気に接近してのショットガンが非常に強力! 前線で敵をかく乱しよう。



レミー・オードナー	コスト 1900	耐久力 350
L	ビームハンドガトリングガンLv.3	
R	ビームハンドガトリングガンLv.3	
S	グラビティガンLv.2	
T	反物質ミサイルランチャーLv.4	

突撃型「ジェノサイダー」

高い回避性能

レミーは、飛行の初速が速く、ジャンプゲージの消費量が少ない。そのため、飛行を細かく連続で行ない移動することで、素早いショートダッシュを連続で繰り返しながら高速で移動することが可能なのだ。飛行ボタンを連打するだけで簡単にできるので、これを使いジグザグに動いたりするだけで、高い回避能力を発揮し、単騎でも敵の攻撃から逃げ続けられるのだ。

瞬間火力を生かしたヒット&アウェイ

基本的な戦法は、その機動力を生かして接近。ショートダッシュを繰り返して飛行しながらダブルガンスタイルのビームハンドガトリングガン二丁での集中攻撃でダメージを与えつつダウンを奪う。そして、敵に囲まれないうちに離脱。残弾が補充されるまで回避しつつ、補充が終わったら再度接近して集中攻撃を行なう……、といった比較的シンプルな戦法だ。シンプルゆえに扱いやすさはかなりのもので、初心者などにもオススメのウェポンパック。

攻撃にアクセントを加えるのに使えるのがサイドスタイルのグラビティガン。離れた位置から射出して敵の動作を封じたり、起き上がりに重ねて敵の行動を制限するのに使える（ただし、無敵時間中は引き寄せ効果も発揮しない）。巻き込んだ後は、そこにはまった敵にやはりビームハンドガトリングガンでの攻撃が当てられる。

最後に、反物質ミサイルランチャー。基本的にはダウンを奪ったときなど、発射時のスキを突かれない場面で撃とう。反物質ミサイルランチャーのテクニックを38ページで紹介しているので参照あれ。



近づきすぎずビームハンドガトリングガンの射程をキープしてヒット&アウェイを狙おう!



風澄 徹	コスト 1700	耐久力 380
L	指向性シールドLv.3	
R	マシンピストルLv.2	
S	ショットガンLv.3	
T	ロケットランチャーLv.2	

標準型「アサルト」

コストの割に打たれ強い!

中コストとはいえ、上記の二つのコストがやや高めなのが気になる、という人には、風澄の標準型「アサルト」がオススメだ。コスト1700にしては高めの耐久力と使い勝手のいい指向性シールドを持っているため、非常にしぶとく立ち回れる。ショットガンのおかげで火力もそこそこあるのがうれしいポイントだ。ロケットランチャーで地形破壊もフォローできる点も見逃せない。

シールドとショットガンで前線を荒らせ!

平均的な能力ゆえ機動力が高いとはいいがたい風澄。敵への接近には障害物をうまく使う必要がある。それらの影に隠れて移動しつつ、敵に気付かれたら指向性シールドを使って攻撃しながら接近していく。そして、ダウンを奪ったりスキを突いて距離を詰めることに成功したら、ショットガンに切り替えて接近戦で一気にダメージを与えたい。

一通り攻撃をして離脱するときなども、こまめに指向性シールドを展開して敵の攻撃をくらわないようにするのが生存のコツだ。



正面しかカバーできないかわりに頑丈な指向性シールド。被ダメージを抑えて攻撃しよう。



頭上などに張り付くことに成功したらショットガンで襲いかかれ! チャンス時は積極的に仕掛けたい。

SINGLE PLAY

ガンストの小ネタ

その他のオススメは？：自衛能力はそれほど高くないが、風澄徹の強化型「アサルト」も悪くはない。耐久力は高めなのでしぶとくたちまわれる上、武器が豊富で戦闘を継続する能力も高い。ただし、機動力が[illegible]で被弾しやすいキャラなので、接近するまでは慎重な立ち回りが必要。地形を利用しての回避や移動に自信があるのであれば使ってみよう。

IKEBUKURO



今、一番面白い街、池袋を制圧せよ！

東京：池袋ステージ攻略

今回は、特定のキャラへの対策も含めて多くのプレイヤーが選択することが増えてきた池袋を攻略するぞ。ここに書かれたことをよく覚えて、池袋が戦場になったときもあわてず対処できるようにしておきたい。

ビルが建ち並ぶステージ

このステージは、中央に大きいながらも上に昇ることのできるビルがあり、その周囲を道路で囲まれた地形となっている。そのため、ほかのステージと違い、狭い空間で戦闘が展開されることが多く、射程の短い武器も有効活用しやすいステージだ。



お互いの姿が視認できない位置からスタートする。このビルを昇ってからが本番だぞ！

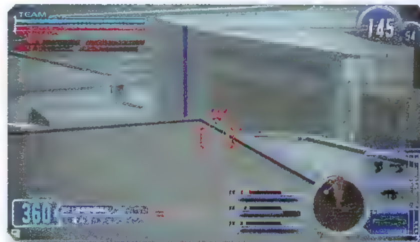
池袋を得意とするキャラと、苦手なキャラ

地面からビル上までは入り組んだ深い地形、ビル上も斜面や凹凸が多いため、スナイパーライフルを主力とするオルガなどは、射線が通りにくくて攻撃しにくいため、このステージを苦手とする。

逆に、ビル上などから隠れて接近することで、接近までのリスクを軽減できる草陰やしづね、ジョナサンなどはこのステージを得意とするキャラといえるだろう。

また、上記の通り地形の性質上狭い空間が多いため、接近戦を挑みやすく、ショットガンなど、近寄ってからの射撃で真価を発揮する武器を内包するウェポンパックだとかなり戦いやすいといえる。

ほかにも、機動力の高いキャラであれば、ビルの周りを周回移動することで、相手の追跡を振り切ることもできる。これらの特性を持つキャラであれば、積極的にこのステージを選択することで、わずかではあるが勝率を上げることもできるだろう。



遠距離武器がその能力を発揮しにくいため、場合によっては大幅な戦力低下になることも。

AREA1 中央ビル屋上を制する者は、池袋を制す!?

攻めの優位性

中央のビル上を制圧すると、攻めるときにかなり優位に立てる。これまで何度か説明してきた通り、頭上を取っていたほうが基本的に有利になる。そのため、相手より先にビル上を押さえ、ビル下に敵をたたき落すことができれば、一気に優位な状態に移行できる。当然、各個にたたき落すことができれば、敵を分断して個別に撃破することも可能だ。相手が下から攻めてきたときも、迎撃が簡単で、すぐにビルの陰に隠れることができ、道路沿いに逃げる相手も、ビルをまたいで追いやすいのがポイント。

当然、道路部分で敵をダウンさせた場合など、ビル上から攻撃可能な武器を持つキャラであれば、先にビル上に昇った後に起き攻めを仕掛けるのもいい。主力武器の射程が短いキャラ相手に狙ってみよう。



昇ってくる相手をたたき落とすだけの簡単なお仕事!? ビル上から攻撃し、ヒットさせたら相手や別のキャラの反撃を避けるため再びビル上に飛行で戻る。この繰り返しも強い。



昇ってくる相手にカーソルを合わせ、出てくると同時にロックオンミサイルランチャー発射！ 回避しようと思うと相手は結局下に戻ることになることも。爆風のヒットも期待できる。

守りの優位性

守備的な立ち回りが必要な場合も、ビルの上を押さえておけばかなり優位に立つことができる。まず、ある程度分断されたとき。こんなときも、中央ビル上は集合場所として非常に分かりやすいのがポイント。撃墜されたときも、基本的にはビル周辺から再出撃するので、そこに味方が居ればすぐに合流できるのも良い点だろう。

ただし、スナイパーライフルの射線が通りにくいという池袋の利点が無くなってしまう場合も。スナイパーライフルを持っている敵が居た場合、その動きに注意しつつビル上で行動する必要がある。

また、合流しやすいという性質上、回復をしたいとき、欲しいときの合流地点としてとても分かりやすいのだ。



同店舗での出撃の場合、声を掛け合えば一瞬で合流できることも。味方背後の敵を相手にすることで、その背後をカバーすることもできる。しっかり連携して仲間も守ろう。



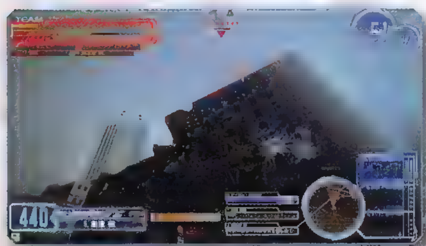
相手が下に居る状態であれば、落ち着いて回復が可能なのがうれしい点。自信があるなら、軽くジャンプしてヘッドショットを決めることで効率よく回復することができるぞ。

ガンストの小ネタ 池袋ステージのもう一つの特徴：池袋ステージは、大きく破壊可能なオブジェクトが少ないのがポイント。そのため、相手の攻撃を回避する障害物が無くなることがなく、それも遠距離武器などに強い要因となっている。ただし、ビル側面が破壊されたときは、注意。ビル側面が破壊された地点の上で攻撃をくらうと、そこに追い込まれる形になるので気を付けたい。

中央ビルを制圧されてしまった側の対処

とにかく焦らないこと!

中央ビルを押さえられたとき、ビル上の相手を追うのは危険。無理に狙うと簡単に迎撃されてしまう。まずは、地上で的を絞られないように動き、攻撃を回避した上で行動を開始したい。可能であれば相手の弾切れを誘い、その間にビル上に移動するのが理想的な流れだ。ビル真下付近ならば、射線も通りにくいので、そこで待って敵が痺れを切らすのを待つのも手だが、タイムアップに注意。



まずは攻撃を回避! 相手の武器が射程の短いものであれば、強引に追ってくる可能性もあるぞ。



中央ビルの縁は、攻撃が通りにくいポイントでもある。まずはここで様子を見るのも手だ。

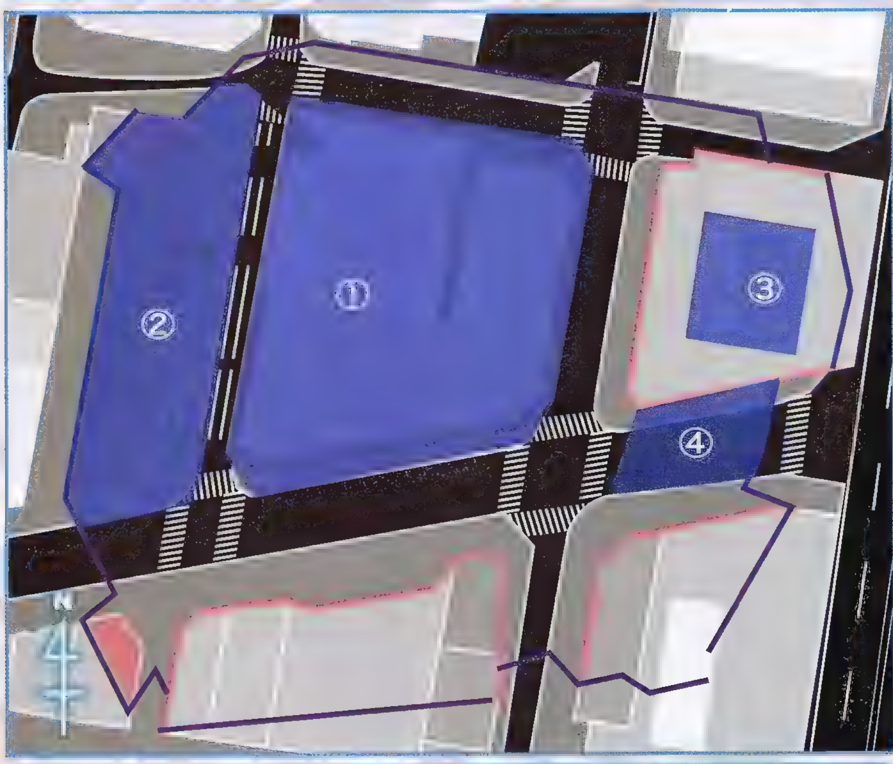
同じ高さから

中央ビルから道路を挟んで存在するいくつかのビル。ここに昇ればとりあえず中央と同じ高さを維持できる。ここから長射程武器でけん制しつつ、慎重に突撃する機会をうかがいたい。



看板などの陰に隠れつつ様子見をし、チャンスが来たら中央へ移動して一気に攻勢に出よう!

東京:池袋ステージマップ



AREA2:開けた駐車場

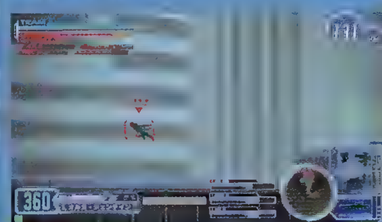
[illegible]



[illegible]

AREA3:数少ない狙撃ポイント

[illegible]



[illegible]

AREA4:袋小路に注意!

[illegible]



[illegible]

MAP

ガンストの小ネタ

池袋の復帰位置：基本的には、そのほとんどが道路部分での復帰になるので、運が悪いと戦闘の真っただ中に落ちるだけでなく、合流にかなり苦労する場所に復帰することも。しっかりとミニマップで味方の位置と復帰場所を確認しつつ、どちらの場合でもすぐさま味方と合流できるように意識しておきたい。空中で復帰したときはとりあえずビルの上に移動するのも有効。

中級者必見の活用法！

特殊な武器のテクニック

一部のウェポンは、特殊な使い方をすることでさらなる強さを発揮することができる。ここではそのテクニックを紹介！これらを駆使して全国対戦を勝ち抜こう！

ステルス装置とショットガン

ステルス装置は、ステルスを展開中に別のガンスタイルにチェンジしても、ゲーム内ではダブルガンスタイルを維持できる。当然、移動速度もダブルガンスタイル時のものが継続される。それを利用し、ステルス装置を使用して敵に接近しつつガンデバイスのみサイドスタイルにチェンジ。有効射程内に入ったら左トリガーを離して即ショットガンを撃つ、といった攻撃が可能なのだ。この方法を用いることで、ステルス解除からサイドスタイルへの切り替えのタイムラグをなくし、ギリギリまで姿を消し、姿を現した直後にショットガンを撃てる。

ステルスを展開中は迎撃されにくく、距離を詰めやすくなるため、至近距離からクイックドローでショットガンをヒットさせやすく、一瞬で大ダメージを与えることも不可能ではない。

なお、当然だがステルス展開中はマグナムも使用可能だ。ステルスを展開したままマグナムで攻撃して相手を追い込んだ上で、至近距離からショットガンのクイックドローを狙うのも手だ。



現れた直後にショットガン！　相手に迎撃するスキを与えずに大ダメージを与えろ！



これを使えば、空中の相手にマグナムを当て……。



すぐにサイドスタイルにチェンジして追撃も可能だ！

反物質ミサイルランチャーと予備動作

反物質ミサイルランチャーは、予備動作が非常に長いので攻撃範囲がバレやすい。そこで、最初の予備動作を、戦場外の離れた位置に向け、発射直前に狙った場所にガンデバイスを向けることで、ギリギリまで攻撃範囲を隠すというテクニックがあるのだ。

最速でこれを行なうためには、発射までのタイミングを覚える必要があるが、敵の再出撃中など、時間の余裕があるときは、トリガーを引きっぱなしにして発射を遅らせ、着弾させたい地点にガンデバイスを向けた瞬間にトリガーを離すことで簡単に狙うことが可能だ。

自身で敵を撃破して、かつ近くに敵が居ないときは狙うチャンスとなるので、その瞬間を逃さないようにしっかり戦況を見て使おう。





このように、大きく離れたステージ外の位置に向け発射準備を行ない、発射直前に素早く画面内に照準を戻して発射しよう！

対策は？

[illegible]

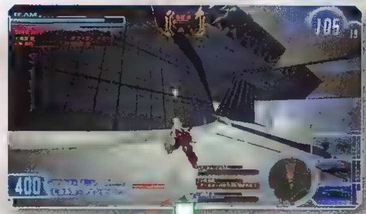


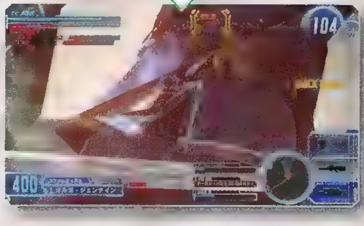
[illegible]

中距離でスナイパーライフルを当てる

オルガのスナイパーライフルに限らず、基本的に本作の武器は画面外に向けた状態から画面内に向けると、ロックしている敵を中央に捉える。それを利用し、画面外からスナイパーライフルを向けるとき、すぐさまサブトリガーでズーム機能を使うことで、画面中央に敵を拡大した状態で捉えることが可能になる。

このとき、敵が飛行などで高速で移動していないと、あとはトリガーを引くだけでクイックドローからの射撃が簡単にヒットする、という仕組みになっている。この方法ならば、中～近距離戦でも向かってくる敵を迎撃しやすくなる。相手が苦手なレンジに入ってきたら、まず画面外にガンデバイスを向けるようにしてみよう。





クイックドローの動作からすぐにサブトリガーでズームをすれば、このように的が大きく表示されるのだ。これだと、外すほうが難しい。

対策は？

[illegible]



[illegible]

ガンストの小ネタ

エリアシールドの特殊な性能：エリアシールドは、ニードルガンに対して非常に強い。ニードルガンがヒット時、刺さったニードルガンが爆発する前にエリアシールドを展開することで、なんと爆発のダメージを0にすることができるのだ。遠距離でレミーと対峙したとき、非常に重要になるテクニックなので、[illegible]エリアシールドを張れるように頭に刻み込んでおきたい。

一人用モードでステップアップ!

いきなり難しくなるミッションへの心構え

中級～上級攻略講座

個人ミッションを進めていたら、急にクリアできなくなったという人も多いはず。その壁こそ初心者から中級者への壁! 今回は、本作での大きな山となるその壁を攻略していくぞ。

中級～上級での要注意点

個人ミッションの中でも、中級の後半～上級にかけては、一気に難度が跳ね上がる。なぜいきなり難しくなるかというと、敵の攻撃頻度が高くなるからだ。初級あたりではほとんど何もしてこなかった敵のCPUキャラクターが活発に動き回り、敵が射程内に入るとすぐに攻撃してくるようになる。しかも狙いが非常に正確で、有効射程ギリギリの遠い距離から、横方向に飛行しているこちらにヘッドショットを決めてくるようなことも珍しくない。

全国対戦の対人戦でも同じことだが、中級以降の個人ミッションでは、とにかく「相手の有効射程内に入ったら撃たれる」ということを意識し、射程や射線から逃れ続ける必要がある。だれが今自分を狙っているのか、逆に狙っていないスキだらけの相手はだれなのか？　瞬時に判断する能力が必要になるぞ。周囲を見て、数で勝っているなら多少強引に攻めてもいいが、数で負けているなら徹底して逃げるクセを身に付けよう。




ロックオンの矢印が三つ以上来ているなら、常に逃げるのが定石。建物などを使って安全に振り切ろう。

個人ミッションで学ぶ鉄則

一、ロックオンの矢印には常に敏感であるべし!

一、多対一こそ戦いの基本 敵が多いなら早めに離脱せよ!

一、仲間の位置を把握せよ! 迷ったら仲間と一緒に行動あるのみ!

最初は時間切れを迎えてでも、数で負けていたら味方の方に逃げる、という行動を徹底練習するのがオススメ。

対戦の練習にはターゲット撃破ミッションを!

いざ全国対戦ともなると、[illegible]、というわけでは[illegible]くなる。そこで[illegible]練習としてオススメしたいのが、中級～上級の[illegible]ターゲットを撃破するタイプの個人ミッション。常に数で負ける状態でターゲットを狙わねばならないので、どこをどう攻めればいいのかを[illegible]にはもってこいだ。特に上級のミッションは、[illegible]!




確実にクリアできれば一人前!

上級ミッション 最難関解説

全国対戦で培った常識が通じない、特殊なミッションが控えている個人ミッション上級編。その中でも特に難しいものを一挙攻略!

ステージ 1-1 & 1-2

高コストの味方を守る技術が試されるミッション。運任せは NG だ!

ステージ1-1ではコスト9,000、ステージ1-2ではコスト8,000と、とんでもない高コストながら能力は至って普通の味方CPU鏡華と一緒に出撃することになる。それほど攻撃の射程が長い敵は出てこないので、常に鏡華の近くで近寄ってくる敵を撃ち落としていこう。

ただし、自分が倒されると復活までに鏡華が集中攻撃されるので、敵が多い時は無理せず一時離脱＆個別撃破を狙いたい。



鏡華が一回倒れただけでこのゲージ残量。ほかの味方が低コストなのが唯一の救い。

一度も鏡華を倒されずクリアできたら一人前!

ステージ 3-1 & 3-2

圧倒的な火力をどうしのぐか、逃げと守りの力が試されるステージだ。

3-1では五人のオルガが長距離からの狙撃で、3-2ではターゲットの草陰以外に四人のしづねが火炎放射器と格闘で、正確な攻撃を繰り出してくる。正面から戦っても一瞬で倒されてしまうので、どちらもまずは右の建物の陰（3-2は右の建物の上）に逃げ、射線を遮ろう。安全を確保したら、以降は建物をうまく盾にして個別撃破だ。



↑3-1は点在する建物を利用し、近距離戦を挑む。



→3-2は開幕に逃げ込んだ場所で籠城してしづねを撃退し、スキを見て草陰に攻撃だ。

一度も倒されず2分以内にクリアできれば一人前!

MISSION

上級の補足　上記で触れていない上級ステージ2だが、2-1は波動砲を備えて動かないターゲットの陣営を攻撃する前に、近くで守りに控えるジョナサンを倒しておけば楽。2-2はジョナサンが六人登場するが、距離を置いて戦えば苦戦はしない。ちなみにこれらのステージ1～3をクリアせずとも、ステージ4をすべてクリアすればEDを見られる。ステージ4は第三勢力との戦いで、全国対戦とは勝手が違うぞ!

闘劇2012結果&大会テクニック大放出!!

鉄拳 TEKKEN UNLIMITED TAG TOURNAMENT 2

鉄拳アンリミテッド
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2012年3月27日(稼働中)
■使用基板：SYSTEM369

記事中の記号・略号

TA …タッグアサルト
B …バウンド誘発技を使ったコンボのつなぎ
T …打撃チェンジ技を使ったつなぎ

去る8月4日、炎天下の中で開催された闘劇2012決勝大会では、気温に負けないような熱い試合が数多く繰り広げられた。今回は、そんな闘劇の話題を中心にお届けしていこう。

Text:半蔵門鉄拳衆(福士　協力:AO、LATHIN、がちゃぴん、古水、まったり、バベル樋口)

勝つのは"古参"か、はたまた"ニューエイジ"か!?

闘劇2012リポート

さまざまなキャラクターの使い手が一同に会した本大会。海外からの刺客も数多く出場し、決勝大会は群雄割拠の様相を呈していたぞ。

1回戦～3回戦

各地の予選を勝ち抜いてきた猛者たちの集まる闘劇決勝大会では、少しのミスや油断が命取りとなる。今回も例外ではなく、壇上に至るまでの道のりで優勝候補チームのいくつかが姿を消すこととなった。

闘劇の壇上常連【Fortune bomb】や公式ガイドブックでのピックアップチーム【古池】といった強豪たちが2回戦であっけなく敗れるなど、前評判など全く意味をなさない過酷なワンデイトーナメントの恐ろしさが垣間見られた。

そんな中、韓国以外の海外勢としては初めて、オーストラリアの【Unbearable Kings】がベスト8に勝ち進む。これは10年の歴史を誇る闘劇の鉄拳部門において初の快挙であった。惜しくも強豪チーム【Revolution】に敗れてしまい壇上は逃したものの、闘劇という世界最高峰の実力者が集う大会において、「勝者は日本or韓国」という鉄拳シーンに風穴を開ける活躍をしたことは、大いに賞賛されるべきだろう。



キング／アーマーキング、クマ／パンダと、いぶし銀の構成だったオーストラリアチーム。

壇上での激闘

番狂わせはあったものの、結果的には順当ともいえる4組がそろう。

まずは【Revolution】から、立川のまとめ役で、職人的な動きに定評がある「ゆき(ジェイシー／アーマーキング)」VS.海外での活躍も多い、モラリストの若手代表「AO(アリサ／ミゲル)」。ここは「AO」が「ゆき」を封殺して大将戦に。【Revolution】からは、日本最強三島使いとの呼び声も高い「りょう(デビルジン／ヘイハチ)」が登場するが、これに待ったをかけたのは当て感と攻撃力に特化したプレイの「LATHIN(ラース／レオ)」。三島家のお株を奪うように「りょう」に浮かせ技を当てまくり、2タテで【specialist(JP)】が決勝戦へ駒を進めた。

もう片方では、事実上の決勝戦ともいわれた、【No Respect】VS.【najin smash】の対戦となる。先鋒戦は韓国のベテラン三島使い「ACE(デビルジン／カズヤ)」VS.数々の大会で優勝を経験してきた日本の鉄拳界の中心人物「ユウ(フェン／レオ)」という、5年前の「軍総杯」を思い起こさせる組み合わせ。ここは「ACE」が思い切りのいい二択を通し、【najin smash】が王手。続いて、韓国が誇る精密機械「JDCR(アーマーキング)」VS.現在日本最高段位の「ノビ(ドラグノフ／ラース)」の大将戦。接戦が予想されたが、後の無い緊張からか「ノビ」は動きに精彩を欠き、「JDCR」の正確なプレイの前に沈むこととなった。

決勝戦

激闘を勝ち抜き、決勝の舞台に立ったのは【specialist(JP)】と【najin smash】の2チーム。ここまで先鋒として怒とうの攻めで日本の実力者を葬ってきた「ACE」に対し【specialist(JP)】はあえて攻撃力に特化した「LATHIN」をぶつけ「やるかやられるか」の真っ向勝負を挑む。「ACE」に対しての殴り合いは無謀かと思われたが、「LATHIN」は臆すること無く前に出て打ち合い、的確に浮かせ技を当てていく。こうして「ACE」に殴り勝ち、先鋒戦は「LATHIN」が制した。



ソロでの出場となった「JDCR」。人間性能と知識が両立した、鉄壁のプレイスタイルだった。

続いての大将戦。鉄壁の「JDCR」に対するは、こちらも慎重かつ冷静な試合運びに定評がある「AO」。先鋒戦とはうって変わり、無限ステージでの息の詰まる削り合いが展開された。どちらが勝ってもおかしくない一進一退の攻防が続くが、要所でアリサの連係の引き出しの多さを見せ付けた「AO」が勝利を収め、闘劇2012決勝大会は【specialist(JP)】の優勝で幕を閉じたのだった。

当日予選の模様

残り三つの枠をかけて、当日予選でも数多くのプレイヤーが朝早くからしのぎを削った。当日予選の優勝最右翼と目されていた韓国のプレイヤーたちが遅刻で出られなかったアクシデントもあり、だれが勝ってもおかしくない大混戦となった。

海外勢も数多く参加する中、優勝して1位抜けを勝ち取ったのはベテランヨシミツ使いコンビの「おわた(ヨシミツ／アリサ)」と「紅い百獣王(ヨシミツ／ジンパチ)」のチーム。以下、2位抜けに二人目となる女性の本選出場者「みぃみ(アスカ／ジュン)」と「くろすけ(ブライアン／スティーブ)」のチームと続く。

3チーム目は、3位決定戦にて本選でも活躍したオーストラリア勢を僅差で破った、池袋の若手二人の「アゴル(スティーブ／ブライアン)」、「SAYA(リリ／ジェイシー)」が勝ち取る。これで全3チームが出そろうこととなった。

本選での活躍が期待された3チームだったが、決勝大会出場チームの壁は分厚かった。それぞれ健闘は見せたものの、すべて一回戦で敗退。改めて本選出場者のレベルの高さがうかがえた。



職人系がそろって決勝大会出場を決めた当日予選。活躍が期待されたのだが……。



闘劇2012優勝チーム【specialist(JP)】インタビュー

闘劇2012で見事優勝を果たした、新進気鋭の二人にインタビューを敢行したぞ。若き闘劇覇者の素顔と、大会に対する哲学は必見だ!

――闘劇を優勝しての感想は?

AO　歴史のある大会で勝てて光栄です。努力が実りました!

LATHIN　「運がよかった」って感じですね。

――警戒していたチームorキツかったチームはありますか?

AO　「まんば」さんと「おんり」さんのチームですね。バランスがすごくよさそうでしたので。後は、やっぱり決勝の試合はギリギリでした。

LATHIN　予選で1勝1敗だった「福士」さん&「ばくしー」さんのチームは厳しそうでした。後は特に意識はしていなくて、全部大丈夫かなと。

――チーム内のMVPは?

AO　二人で勝ち取った勝利なので、二人ともMVPです!

LATHIN　AOなんじゃないですかね、多分。最後も勝ったし。

――闘劇を優勝して、何か反響はありましたか?

AO　日本の大きい大会で優勝して、実績を残せたことはうれしいです。ファンの人からメッセージをもらいましたし。

LATHIN　特に無いですね。今日もこの後は家に帰って寝ます。

――お二人の格闘ゲーム歴を教えて下さい

AO　アケでは『CAPCOM VS. SNK』、家庭用では『闘神伝』です!

LATHIN　僕は『餓狼伝説SPECIAL』です。

――カプエスはともかく、ガロスペはウソだろ!? 生まれてすぐじゃん!

LATHIN　本当です。物心付いたらガロスペやっていました。その次は『KOF'95』だった気がします。

AO　僕ら二人は、2Dのいろいろなゲームで学んだ「差し合い」や「当て感」が、鉄拳にも活かせているんだと思いますよ。

――すいません、少々取り乱しました。最後に読者の方々にメッセージをお願いします

AO　応援してくれたみんなに感謝をしたいです。これからもAOはプロを目指し頑張っていきますよ! あと、興味を持ったら鉄拳を触ってみてください!! 楽しいですよ!

LATHIN　何とか勝てましたが、キャラが強かっただけです。対戦ゲームでは強いキャラを使いましょう。

【specialist(JP)】の勝因

AO　勝因は総合的な「大会への姿勢」じゃないでしょうか。とにかく大会に焦点を絞り、人対策を徹底しました。野試合で僕らより強い人は居ますけどね。

LATHIN　緊張をほぐし、普段通りの闘いをすることが重要です。僕は、なんかグニグニするボールみたいなものを触って緊張をほぐしていました。

闘劇2012『鉄拳アンリミテッド』決勝トーナメント BEST8

WINNER! specialist(JP)

【specialist(JP)】
FRB　AO(アリサ/ミゲル)、LATHIN(レオ/ラース)

【スライディング窓際族】
茶柱(リー/レイ)、はりー(リー/ドラグノフ)

【Unbearable Kings】
MMT(キング/アーマーキング)、Lucky Strikes(クマ/パンダ)

【Revolution】
りょう(デビルジン/ヘイハチ)、ゆき(ジェイシー/アーマーキング)

【けいおん!!】
まんば(ボブ/ジェイシー)、おんり(アスカ/ジュン)

【najin smash】
JDCR(アーマーキング)、ACE(デビルジン/カズヤ)

【山梨二軍】
ホンダ(リリ/ミゲル)、にし(フェン/ラース)

【No Respect】
ユウ(フェン/レオ)、ノビ(ドラグノフ/ラース)

※文中の略称：SS＝サヴェッジスタンス（ミゲル）、DF＝デストロイフォーム（アリサ）

闘劇出場プレイヤーの最新ネタ紹介

まったり（エディ／ラース）



3秒あれば天国行き!?

理論派かつ実戦派で、日本最高峰のエディ使い「まったり」が「つっちー」と共に開発&ブラッシュアップさせていたのが以下のネタだ。

柔軟にチェンジできるエディとラースを組み合わせて、5～6のヒット数でラース側でバウンドさせ、TAでエディのアルマーダ・ブラダ～バイシャアンボスシュタール（…）を空振る。そしてTAの効果が無くなった後にエディの技の下段判定だけを相手の受け身に重ねるという、いわば「擬似受け身確定」と呼べるようなものだ。ここでエディの下段が当たってしまうと続くラースの技で拾い直され、補正がリセットされた状態で再びコンボが入り即死クラスのダメージが入ってしまうという破壊力抜群のネタで、相手がダウン状態を維持していても拾い直してコンボが入ってしまうぞ。

受け身～しゃがみガードをする相手には、（…）とだけ入力してTAの2発目を出さずにラースの浮かせ技で中段判定のものを確定させ、やはり即死クラスのダメージを与える。唯一、右側に受け身を取ればエディの下段が当たらないのだが、ラースに純粋な二択を受けてしまうため、超強力なダブルアップといえる。



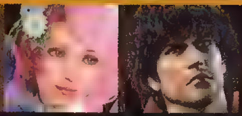
適当に受け身を取ると、ほぼ試合を終わらされてしまう。初見ではまず対応不可能。

対処法が分かったとしても、強制的にラースから二択を受けてしまうので、精神的に厳しい。



闘劇出場プレイヤーの最新ネタ紹介

AO（アリサ／ミゲル）



一発勝負で活きる貪欲コンボ

アリサは早い段階で相手をバウンドさせる技が多く、工夫をしないとコンボの威力を伸ばすことができない。そこで「AO」がパートナーに選んだのは、TA中にダメージの大きな技を組み込みつつ、ヒット数を稼げるミゲルだった。アリサを立ち回りの中心に据えて動きながら、暴れや連係の最中に早い段階で相手をバウンドさせた場合でも、以下のコンボならアリサとしては十分なダメージを与えることができるのだ。

特に、相手の確定反撃を潜って逆にコンボを入れることができるスナップショット～デュアルブート（立ち途中に …）→ブラスターライト・バースト（デストロイフォーム中に …）からのコンボは注目。浮かせ技に確定反撃を入れようとした相手へのひっかけ連係ながら、試合を左右しかねないダメージを与えられるのだ。こうして相手を疑心暗鬼にさせて確定反撃能力を奪い、試合を有利に進めることが可能となる。



アリサは単体での火力こそ標準レベルであるものの、TAを絡めても減らせない、との声が多い。しかし、パートナー次第ではかなりダメージが与えられるのだ。

コンボ

Ⅰ　インバウンドキック（…）B▶【TA:SS～ピックアッパー～SS（SS中に …）→ピックアッパー～SS（SS中に …）→カッティング～SS（…）→ブリスターバインディング（SS中に …）】→前ダッシュ～オーバーロードナックル（…）

Ⅱ　スナップショット～デュアルブート（立ち途中に …）→ブラスターライト・バースト（DF中に …）B▶【TA:ブリスターバインディング（SS中に …）】→前ダッシュ～オーバーロードナックル（…）

解説

Ⅰはミゲルならではの高威力TAのつなぎを利用したもの。締めのリニアナックルは前ダッシュからなので慣れが必要。Ⅱは初段がヒット／ガードでも決め打ちでOKな、引っかけ連係始動。

闘劇出場プレイヤーの最新ネタ紹介

古水（レイ／ドラグノフ）



洗練されたセットプレイ

綿密なキャラ対策と知識に裏打ちされた、妥協を一切しないプレイでファンの多い「古水」だが、今回は闘劇用にシンプルかつ強力な起き攻めのセットプレイを完成させてきた。

ヒット数が少ない状態でバウンドさせたときや、背面からのコンボ時に活躍するのがレイの旋風連脚2発止め（【…】…）。2発目がダウン状態に当たるため、補正が切れて大ダメージを与えるこの技はTA後の締め技として優秀なのだが、「古水」はここからのセットプレイを洗練させている。

選択肢はシンプルに二通りで、旋風連脚2発止めで締めた場合、相手の後転は背身下掃打（相手に背を向けて …）で拾い、その場起きに対しては下段の選択肢とする。これを軸に中段と二択を仕掛けるのだが、問題は旋風連脚の1発目の後にタッグクラッシュを狙う相手だ。相手のタッグレイジを解き、回復可能ゲージを奪うのでタッグクラッシュは甘んじて受けてもいいのだが、これに対し、旋風連脚の1発目～チェンジとすることで相手のタッグクラッシュを避けつつリスクを与えている。大ダメージ＋起き攻めorタッグクラッシュを避けてK.O.、という強烈な二択のセットプレイにしているのだ。



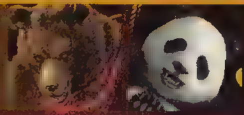
ダメージが大きい上に起き攻めを受けるため、ついついタッグクラッシュを使いたくなるのだが……。

そのタッグクラッシュが命取り。そのままレイのパートナーに浮かされ、そのまま試合が終わる。



闘劇出場プレイヤーの最新ネタ紹介

がちゃぴん（クマ／パンダ）



クマパン職人の取っておき

日本からは唯一のクマ／パンダでの出場者となった「がちゃぴん」。あまり強いとはいわれていないクマ／パンダで、日々修羅場を潜り抜けている彼オリジナルのネタを紹介したい。

崩しとして活躍するダブルベアクロウ（HS中に …）だが、今作では大幅な有利は奪えず、ヒット後は相手のジャンプステータス技を警戒しつつの読み合いとなる。ここで「がちゃぴん」は冷静にHSのまま後退し、姿勢の低さを活かして相手の技の空振りを誘発し、ビッグツリー（HS中に …）でスカ確を決めていたぞ。

タッグクラッシュはガード

クマ／パンダは体が大きく、相手のタッグクラッシュを避けづらい。「がちゃぴん」はそれを理解しているので、タッグクラッシュはガードし、有利フレームをきちんと活かして攻めを構築していたぞ。

壁コンボのハニートラップ（…）B▶【TA:シェイプアップヒップ（…）】→トリプルハンマー（…）の後など、相手のタッグクラッシュが予想される場所ではしっかり立ちガードして様子見し、起き攻めorタッグクラッシュをガードの判断をじっくり行なっているのだ。



後退→ビッグツリーは、交代した相手へのチェンジ狩りにもなる強力な選択肢だ！



クマ／パンダは背が高く（打点が高くなるため）、タッグクラッシュをガードしたときの有利が少しだけ大きい。

“鉄拳修羅の国”in闘劇2012!

KOREA鉄拳事情



来日するたびに、日本の精鋭プレイヤーたちに鮮烈な印象を残していく韓国プレイヤー。そんな世界有数の鉄拳強豪国の情報がここに!

粒ぞろい! 韓国のトッププレイヤーたち!!

優勝まではあと一歩届かなかったものの、海をわたり闘劇本選で準優勝という偉業を成し遂げた「JDCR」と「ACE」。彼らの実力は疑うべくもないのだが、今回来日したプレイヤーは、実は「JDCR」と「ACE」だけでは無い。韓国の次世代を担う若手といわれる「lowhigh」、「chibi」、「Misty」に加え、一部では「マジメにやり込めば韓国最強」とのウワサもある「HELP ME」まで来日していたのだ。

彼らは闘劇の決勝大会が始まる前に来日し、慣れない異国の環境の中で、韓国とは違う日本のアーケードレバーを使って調整を重ねてきた。惜しむらくは、時間のすれ違いにより彼らが当日予選に出られなかったことだが、その分彼らは存分に野試合で暴れ回っていたぞ。

特に、「lowhigh」と「chibi」、「Misty」は非常に積極的に野試合をこなしており、韓国のハイスピードな鉄拳を日本のプレイヤーに知らしめていた。年齢が若いだけあり、全員が非常に人間性能が高く、遅い下段や投げはほとんど通用しない。「ショウ」や「ばっつ」といった日本のトッププレイヤーたちとの段位戦でこそ敗れてしまったものの、彼らはみな20歳前後。これからさらにメキメキと実力を付けていくことは疑いようが無く、将来が楽しみである。

また、「HELP ME」の衝撃も記しておきたい。彼はさまざまなキャラクターを使っては、日本のトッププレイヤーたちをなぎ倒していた。「全キャラ使い」とまでいわれる圧倒的な知識量とコンボ精度に加えて、コマテク、展開の早さ、確定反撃の正確さ、読みの強さ、反応速度など、すべてを兼ね備えていたぞ。その流麗かつスピーディーなプレイに、多くのプレイヤーが魅了される結果となった。また、「HELP ME」は終始笑顔で、騒ぎながら楽しく鉄拳をやっていたことも印象的だった。

繰り返しになるが、当日予選への出場がならなかったことが悔やまれる。正確かつ堅実なプレイで韓国のトップに居る「JDCR」とは違ったベクトルの強さを持った「HELP ME」ではあったが、まぎれも無く彼もまた世界最強に近いプレイヤーの一人であるだろう。あまり露出のあるプレイヤーではないが、プレイ・人柄ともに魅力的であるため、大会や野試合等も含め、ぜひとも今後に注目していきたいプレイヤーだ。



「JDCR」、「ACE」以外にも強豪はキラ星のごとく。層の厚さも韓国の特徴といえる。

najin smash



JDCR

【PROFILE】正確無比なコマンド入力と反応速度を両立させている、韓国のトッププレイヤー。決勝トーナメントでも垣間見せた、冷酷な“マシーン”に例えられるそのスタイルだが、本人はシャイで控えめな好青年だ。



ACE

【PROFILE】三島歴10年以上のベテランで、韓国プレイヤーたちの“兄貴分”的存在でもある。大会の舞台でも豪快かつ図太い選択肢を取れる強心臓なプレイヤー。普段はフランクかつ冗談好きなお兄さんだ

JDCR&ACEに聞く、今回の闘劇決勝大会

JDCR 母国開催の[illegible]ではノビさんに敗れて準優勝だったので、今回日本の大会である闘劇は優勝したいと思っていました。「ノビ」さんにはリベンジできましたが、結果的にまた準優勝となってしまい悔しさは残ります。韓国では、大きな大会ではソロが禁止されていることが多いのですが、闘劇では禁止されていなかったので、自分の防御力を活かせるソロで出場させてもらいました。優勝が叶わず残念でしたが、「ACE」さんと二人で力を合わせて活躍できたことはよかったです。日本の皆さんも、優しくしてくれてありがとう。また機会があったら来日したいです。

ACE まずはじめに断っておきたいのは、私が韓国で最強のプレイヤーということです。「JDCR」、「KNEE」、「HELP ME」と日本でも有名な奴は居ると思うのですが、私が最強。日本の方々にはそれを理解してもらいたい。なあ、JDCR?(微笑んで頷くJDCR)まあそれはもちろん冗談なんですが、私も[illegible]になったし、一回ぐらいは大きな大会で優勝したい、そう思って出場したのですが、あと一歩でした。前回日本に来たときの「軍総杯」では大会中に1勝もできなかったので、少しは活躍できてうれしいです。三島が強くて本当によかった。また日本に来られたらいいなあ。

鉄拳王国・韓国の現在(いま)

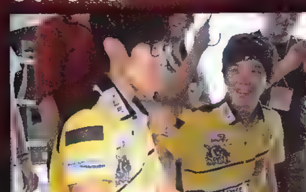
今回も強烈なインパクトを残してくれた韓国のプレイヤーたちだが、実は母国における鉄拳の環境は、以前よりも厳しくなっているという。韓国は現在景気がいいとはいえない状況で、それに円高が拍車をかけ、アーケードで鉄拳がプレイできる場所が過去のシリーズと比べると大きく減ってしまったという。筐体と基盤は決して安いとはいえず、限られた大きなゲームセンターなどでなければ今作をプレイすることが叶わない、というのである。

さらに、1プレイ当たりの値段も以前とくらべて上昇したらしく、金銭的に余裕の無いプレイヤーは昔ほどやり込むことができない現状があるという。日本でもそうだが、プレイ料金の問題は若手プレイヤーこそダイレクトに懐に響きやすい。将来が嘱望され、プロを目指せるほどの才能を持った若いプレイヤーほど、思うようにゲームセンターでやり込めない……というジレンマが存在しているようである。

しかし、悲観的な要素ばかりではない。プレイする場所の減少は、プレイヤーの一極集中ということにもつながった。その結果、以前よりもトッププレイヤーが一カ所に集まって、日夜ガチンコの対戦を通して腕を磨くようになったというのである。この闘いには、一切のなれ合いなどは存在しないらしく、ライバルの対戦相手とは会話すらしないで、ただ黙々と勝負をするのだとか。

また、有望な若手に対し、お店や年上のプレイヤーがサポートをするということが、プレイヤーが集まりコミュニケーションが深まるにつれて見られるようになっているという。

こうした環境の中で、次代を担う新たな「鉄拳の修羅たち」たちが胎動しているのだ。



『鉄拳』は世界共通。これからも対戦を通して異国のプレイヤーと交流できることを望みたい。

namco
http://www.namco.co.jp

ナムコ魂 Vol.44魂

世界から〝あいつ〟が挑戦に来たぜ！ 気になる結果は……!?

鉄拳番長





鉄拳番長軍団 格闘記

好きやねん!? 番長軍団福岡へGOの巻

またもや福岡!? 番長軍団野望珍道中記♪

7/27～28日にnamco巣鴨で行なわれた「JDCR」と「ユウ」のスペシャルイベント（次ページ参照）の熱気も冷めやらない中、その翌日に「ユウ」を連れて福岡はnamco博多バスターミナル店へと来襲したぜ！ さすがの「ユウ」も少々お疲れモードだったが「ナムコ公認プレイヤー」としてはそんなことも言っていられない！ しかも、闘劇前の最終調整を兼ねて、万人に対する対応を付けるには持ってこいの番長組手！ せっかくだから全勝して気持ちよく帰ろう！ と意気揚々の「ユウ」にまさかの魔の手が!? 九州のプレイヤーを舐めては痛い目に遭うってことを全身で味わう結果になったぜ（笑）。

覇道その二十 コスプレ祭!?

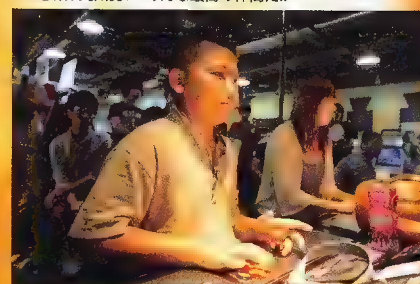
闘劇前の最終調整（番長はもちろん出られません……）ということで「ユウ」にはいろいろ背負ってもらおうと心に誓った（悪巧みしていた）ぜ！ 番長「ユウ、もし組手で5敗したらどうする？ ノビはいつも眉毛が無くなるが……」。ユウ「5敗はキツイです！ 10敗なら何でもしますよ!!」。番長「分かった、負けたらコスプレな」。ユウ「!?」……ということで決まりました、まぁ今までのゲストで10敗したプレイヤーは居なかったので、タカを括っていた「ユウ」だが……告知した瞬間「まったり」、「スペハン」、「タイカレー」、「弦」の闘劇プレイヤーを初めとする、九州パワーが一致団結していたぜ（笑）。

何と開始90分で既に10敗、この時点で罰ゲームが決まった！ 一方、番長はコンスタントに負けていたのは秘密だ（笑）！ そして念願の罰ゲーム、某有名なアニメキャラになってもらった！ これは似合う!? 罰ゲームということでそのままランダム2on2へ！ 今回「ユウ」とペアを組むのは、何と同じ闘劇選手「まったり」。相変わらず二人とも引きは強い……俺は若手プレイヤー「ルーク」と組むことに！ 前回北海道で優勝しているからこのままの調子で俺も行きたいぜ！ 「ユウ」ペアは無難に一回戦を突破。さすが安定の二人だ……俺は「にゃんちゅー」&「カセ」の強力タッグと対戦！ はい、「にゃんちゅー」の安定した立ち回りにズタズタにされ、その後はそのまま実況勢に（悔しい……）！

女性プレイヤーの活躍も目立っていたぜ！ 九州の重鎮「ミクゥ」は何と闘劇プレイヤー「タイカレー」を撃破！ 九州の癒し「翡翠」も頑張っていたが、11歳の最年少闘劇プレイヤー「弦」に阻まれ一回戦で散ることに……そのままの勢いで「弦」&「柏木由紀」ペアが決勝に上がってきたぜ！ 一進一退の攻防を繰り広げ、大将戦にまでもつれ込んだ死闘の末、最後に立っていたのは……「弦」&「柏木由紀」ペアだった！ まだまだ若手の二人なので、今後の成長を期待すると共に、闘劇の前哨戦として勝利したのは大きかったのか!? 今後も期待しているぜ!! また福岡で会おうな！



The悪乗り九州勢！ みんな最高の仲間だ!!



11歳の若き選手「弦」世界へ羽ばたけ！



10敗でこれ！ わたすときはニヤニヤしちゃったぜ♪



罰ゲームでこんなに可愛いのは反則だろ!?



福岡の重鎮「ミクゥ」だ！ もういい年だなぁ～（笑）。



優勝者と敗者だ！ どっちもおめでとう!!

三島財閥

TEKKEN MUSEUM
鉄拳ミュージアム

月刊 鉄拳ミュージアム

韓国からの使者「JDCR」が来襲！

namco 大阪日本橋店
2012年7月21～22日開催

2010年に日本で開催された「鉄拳6世界大会」にて、一大旋風を巻き起こし優勝をさらった使者「JDCR」が、ついにナムコへゲスト参加してくれることになったぜ！　しかも、日本橋店の日本からの使者は「ノビ」！　2011年の「WCG鉄拳6部門」の準決勝では「JDCR」VS.「ノビ」が行なわれており、そのときは「ノビ」の勝利。今回は、最新作では始めてとなるガチバトルが実現だ！　まずは「ノビ」と「JDCR」による組手イベントを実施し、見事勝利したプレイヤーには拳闘気をプレゼント！　大阪の超有名プレイヤー「たいぞー」、「ブリブリ丸」や富山の重鎮「オカティ」が何とか撃破！

そして、待ちに待った「ノビ」VS.「JDCR」の十番勝負！　開始前のインタビューでは、ノビ「負ける要素が無いです、必ず倒します」、JDCR「ノビは強いので全力を尽くします」と語った。そしてスタート!!　来日してからずっと「ノビ」の動きを見ていたのか、「JDCR」の動きが明らかに対策できている。2時間にわたる死闘の末、10-8で「JDCR」が勝利！

初めて一試合一試合の状況を実況しながら感動したぜ！　翌日は、この二人がタッグを組んでのトーナメントへ！　昨日の敵は今日の友という言葉がふさわしい位の最強タッグで、二人とも無敗のまま優勝を勝ち取ったぜ！　韓国最強クラスのプレイヤーは伊達じゃなかった。大阪にいいモチベーションの風を与えることができたぜ!!


何と、WCGの審判も遊びに来てくれたぜ！　国際交流万歳！

namco 巣鴨店
2012年7月27～28日開催

日本橋で大盛況だったイベントが、今度はリニューアルしたnamco巣鴨で開催されたぜ！　ゲストは当然「JDCR」！　そして国内の使者は「鉄拳6世界大会」の決勝「WCG鉄拳6部門」の3位決定戦で惜しくも敗退し、リベンジに燃えている「ユウ」が登場。こちらも二人による組手を行なったが、何と「JDCR」は無敗で最終戦までたどり着くことに！

日本のプライドを守るため、最終戦に「ノビ」を投入したぜ（笑）！　「ノビ」のリベンジマッチを兼ねての一発勝負、勝利の女神は「ノビ」に微笑んだ！

一方「ユウ」もコンスタントに勝ち進み、闘劇に向けての準備は万全だった。

そして「ユウ」VS.「JDCR」によるリベンジマッチ開催！　開始前のインタビューでは、ユウ「みんなからアドバイスを受けて万全です、負けません」と仲間を意識した自信のコメント！　一方、JDCR「ユウは強いです」と控えめなコメント（笑）。その控えめさとは裏腹、一本目を「ユウ」が取った瞬間「JDCR」の何かが目覚める！　冷静な対応と的確な確定反撃、そして時折見せる裏切りの行動により10-3で「JDCR」が勝利、強さを見せ付けたぜ!!　翌日はこの二人がタッグを組み全員に挑戦！　決勝で「ペこス」&「りんこ」ペアと当たり、何と「JDCR」が「ペこス」に敗れる……しかしそこは「ユウ」の助け船で「JDCR」に優勝をプレゼントしたぜ！　熱い闘いの中芽生えた友情は忘れがたいものになっていた。本当にありがとう「JDCR」！　また来てくれよな!!


勝利を称え合った最高の瞬間だった！


ノビの罰ゲームにJDCRも大喜びだぜ！


10番勝負はJDCRの勝利!!　歴史に残る試合だった！


がっちりと日韓交流ができたイベントだったぜ！

イベント情報！
次回番長組み手は!?
2012年9月15日(土)
ナムコワンダーシティ札幌！

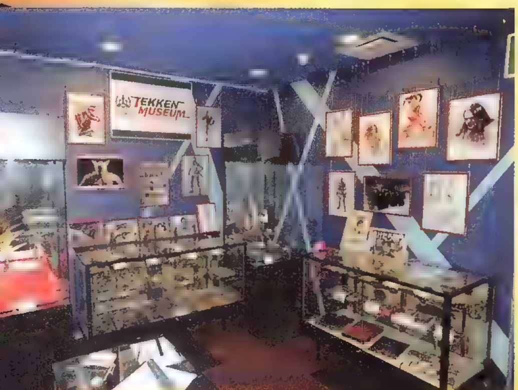
14:00～組み手
16:30～ランダム 2on2
再び行くぜ！　みんな来てくれよな!!
※時間は変更になる可能性があります。あらかじめご了承ください。

次のページにも(得)情報が満載！

東西に大きな聖地!?

namco大阪日本橋店
2012年7月21日OPEN!

余すところなく



オープニング記念！　鉄拳ミュー

我らが大阪日本橋店の鉄拳ミュージアムにも、ついに、兄弟ができました（拍手）!!　設置台数も30台に大幅パワーアップしましたので、兄貴分としては今後も大いに盛り上げたいところでございます！　……ただし、それはあくまでもコチラが本家という自負あってのお話です。来る東西総本山決定戦で雌雄を決するためにも、お客様皆様の力が必要です！　楽しんで技を磨いていただき、大阪日本橋を鉄拳の聖地にしましょうー！

日時：9月22日（土）16:00～
場所：namco大阪日本橋店

8月18日に開催された代表選出戦で選ばれた猛者10名による決着がここに!!　当日は全国に配信するかも!?　詳しくは鉄拳番長のtwitterをフォローだ!　@jackller

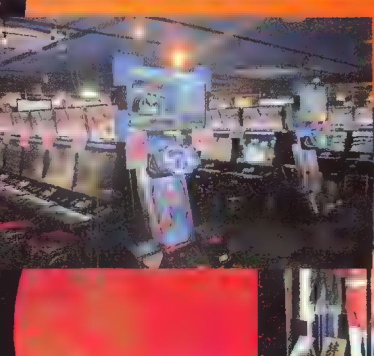


1階に、バンプレストコラボストアが堂々オープン！　バンプレスト景品の充実はもちろん、箱に入っているアイテムもちゃんと箱から出して、キレイにキレイに飾っています。そして、圧巻の大型カウンターを設置し、バンプレスト一番くじを絶賛発売中です！　在庫豊富に、種類も豊富に『大阪日本橋店なら大丈夫！』と皆様に思っていただけるように頑張っていきますので、お近くに来られた際には、ぜひお立ち寄りください！

THE iDOLM@STER アイドルマスター ミュージアム in namco 大阪日本橋店



プロデューサーさん、大阪日本橋にアイドルマスターミュージアムオープンしましたぁ！　たくさんの場面パネルをはじめ、貴重な台本やフィギュア、ここでしか見られない衣装など、盛りだくさんで展示しておりますので、ぜひ一度ご来店（ご出勤？）くださいませ。2階カウンターでは、765プロタイムカードも好評発売中です！
※販売商品は、無くなり次第終了となります。あらかじめご了承ください。





3階ビデオゲームコーナーも充実しています！　『鉄拳』に加えて、『機動戦士ガンダム エクストリームバーサスフルブースト』も32台設置！　『機動戦士ガンダム 戦場の絆』も【第07板倉小隊ミニ展示会】を併設して開催中！　貴重な撮影資料なども展示していますので、9月2日までにぜひ一度ご来店を！



ツイッター情報
日本橋の情報はここから!
@namco_pombashi

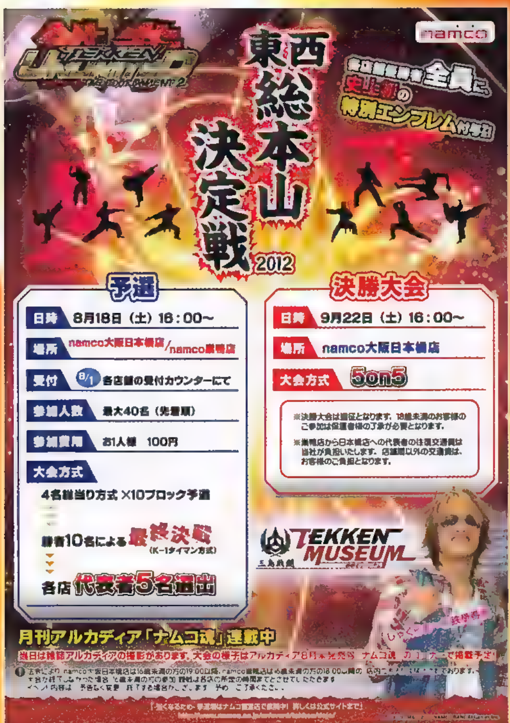
namco

(候補)誕生!!

詳細リポート!

namco巣鴨店
2012年7月20日(金)OPEN!

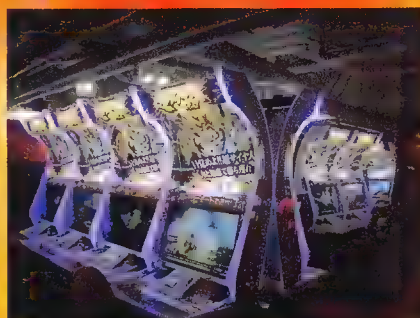
ジアム東西総本山決定戦開催!



巣鴨店に鉄拳ミュージアムがオープン! 原画は鉄拳ゾーンの壁面いっぱいに展示されており、ほかにもショーケース内にはフィギュア・グッズなどと併せて貴重なカードなどもあります。日本橋に負けないよう、今後展示品を増やしていきますね!

鉄拳の歴史と共に歩んできた巣鴨店にぜひお越しいただき、鉄拳の歴史を感じながらバトルステージで盛り上がって下さい。もちろん店内撮影オッケーです♪ 鉄拳は30台、オフ会大歓迎ですよ!





『ドラゴンボールZENKAIバトルロイヤル 超サイヤ人覚醒』は、全国最大規模の16台設置です。細分化されたマッチングシステムにより、全国に居る同クラスの相手と毎日激しいバトルが繰り広げられています。巣鴨店では定期的に大会を実施しており、週末は店内対戦でも盛り上りを見せています!

『プロジェクトDIVA』が4台に増え、音ゲーゾーンも連日盛り上がっております! 大型スクリーンに映し出される映像には、ご来店いただいたほとんどの方が足を止めてしまうほど! ほかにも『maimai』など多数の音ゲーをそろえております!

ぜひ皆様のご来店をお待ちしてます!! 今後は各種大会なども企画していきますのでお楽しみに。







地下1階に景品機が登場! フィギュア系景品を中心に人気景品のみを毎月厳選して仕入れております。スリムな景品機ばかりなのは、階段が狭いため普通の景品機が入らなくて……(汗)。また、カウンターでは一番くじも販売しております。景品・一番くじの入荷情報はtwitterか直接スタッフに尋ねてくださいね!

ツイッター情報

巣鴨の情報はここから!
@namco_sugamo

今月は、ついに情報解禁となった、シリーズ待望の新作「jubeat saucer」の情報を中心にお届けしていこう!

最新作稼働直前！新要素をチェック！

稼働を直前に控えたjubeatシリーズ最新作『jubeat saucer』。今回は稼働直前ということで、本作の気になる新要素を紹介。ここでチェックしてスタートダッシュに備えよう!

jubeat saucer
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：16パネル
■発 売 日：未定
■使用基板：—

新要素その1 定期的に楽曲が入れ替わる！

本作の中でも大きな要素の一つが、定期的に楽曲が入れ替わるシステムだ。これは版権曲、オリジナル新曲、他機種からの移植曲などが、定期的に入れ替わるというもの。楽曲の入れ替わりによって一度削除された楽曲は再収録されるまでプレイ不可能なのだが、削除された楽曲はユーザーからの再収録要望が多かった場合や、何らかのイベントなどに合わせて再収録される可能性がある。再収録要望はe-AMUSEMENT GATEで受け付けるとのことなので、プレイできなかったからといって諦めず、再収録要望を出そう！　入れ替わる楽曲については、現在の予定だが毎月15～20曲ほど。毎月新しい楽曲が遊べるので、長期間のプレイも楽しさが持続する。毎月新しい楽曲が遊べるので、長期間のプレイも楽しさが持続するぞ。

新要素その2 楽曲獲得システム“bistro saucer”

本作の楽曲獲得システムは“bistro saucer”と呼ばれるもので、プレイ後に楽曲を獲得するという大きなルールは前作の“copious travel”と同様だ。bistro saucerは料理がテーマになっており、一曲（1TUNE）終了ごとに獲得可能な食材を集め、その食材を使って楽曲を解禁していく。

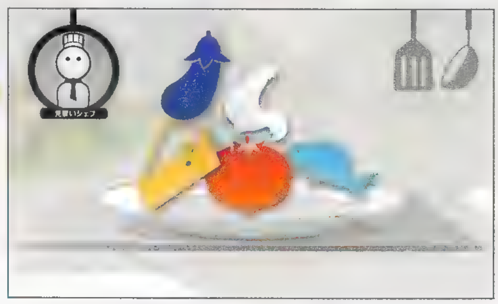
獲得可能な食材は一つとは限らず、複数獲得することもある。また、獲得可能な食材の種類はプレイの成績で変化しないが、食材のサイズが変化する。サイズが大きいと作られる料理の量が増え、料理の量が多いと楽曲の獲得も早くなるのだ。そのほかにもbistro saucerは約一カ月周期で獲得可能な楽曲のラインアップが一新するという大きな特徴がある。だが、期間内に獲得できなかった楽曲も、のちほど獲得できる枠も常に用意されており、その枠には未獲得曲がランダムに入るほか、獲得に必要な食材も少なくなる。ちなみに、未獲得曲は伝導で獲得できるので、そちらも活用したい。

ラインナップ一新後は、新曲を獲得するか未獲得曲を獲得するかをユーザーがその都度選べるので、獲得したい楽曲に合わせて選択していこう。



食材は一曲終了ごとに獲得でき、プレイの成績によって食材のサイズが変動する。まずはプレイし、いろいろな食材を集めよう。

食材を集めて……



プレイ終了時に、集めた食材を使って料理が作られる。食材のサイズによって料理の量が変動し、量が多い方が楽曲獲得が早くなるぞ。食材の種類はもちろん、どんな料理が作られるのかも気になるところだ。

今から始めても楽しめる！ jubeatのススメ

『jubeat』シリーズを最近始めた人、またはこれから始めたいと思っている人のために、ここではちょっとしたアドバイスをしよう。ここで書いていることはあくまでアドバイスの一つなので、そこはご了承頂きたい。

さて、本シリーズを始めたばかりの初心者の場合は、往々にしてプレイ中あたふたしがちだ。それは目線が定まらないためなので、まずは落ち着いて画面の真ん中あたりを見よう。これならボタンすべてを視界に入れやすく、どこにマーカーが出ても対処しやすい。あとはマーカーのタイミングに合わせてボタンを押そう。難度BASICでマーカーのパーフェクトタイミングを体で覚えていくことがポイントだ。

ほかには腕の位置。何も考えずにプレイしようとすると、恐らく脇を閉めるような形になってしまうが、これだと画面の左下と右下のボタンが腕に隠れて見難くなってしまう。そのため、少し肘を外側に向け、脇を開けるような感じにするのがオススメだ。上達していくといろいろな難度で遊べるようになり、本シリーズの面白さをより深く味わえるようになるぞ！

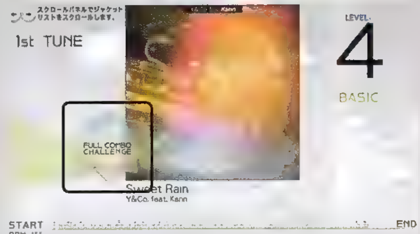


新要素その3&4　いまだけ楽曲&きょうのフルコンチャレンジ楽曲

本作には、まだまだ新要素が存在する。それが「いまだけ楽曲」と「きょうのフルコンチャレンジ楽曲」だ。いまだけ楽曲は、定期的に配信される楽曲で、限られた期間内にプレイするだけでその楽曲が獲得可能なシステム。期間内にプレイできなかった場合、期間終了後から伝導、またはbistro saucerでも獲得可能となっている。

きょうのフルコンチャレンジ楽曲は、日替わりで指定される楽曲をプレイすることで獲得可能な食材が増え、その楽曲でフルコンボを達成するとさらに食材が増える。指定された楽曲ならプレイする難度は自由だが、チャンスは一日一回限りなのでプレイする時は気持ちを引き締めて臨もう！

ただ、PASELIで購入することで、フルコンチャレンジ楽曲に該当する楽曲を最大20曲（曲数によって消費PASELIは異なる）まで増やすことが可能。また、自分が獲得していない楽曲でも、きょうのフルコンチャレンジ楽曲に指定されている日は特別にプレイが可能となっている。一日一回の腕試し。ぜひ活用して本作を楽しもう！

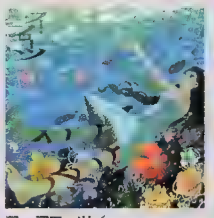


毎回、フルコンチャレンジに挑戦すれば、実力アップ間違い無し！フルコンボを達成できなくても、獲得可能な食材は増えるので、まずは気軽に挑戦してみよう！

新要素その5　ジャンルもアーティストも豊富な新曲

毎作気になる収録楽曲。ここではその一部を公開するぞ。さまざまなジャンルのアーティストが名を連ねており、楽曲ラインナップもバラエティ豊かなものになりそうだ。公開している新曲では、どのアーティストも『jubeat』シリーズではお馴染みの面々になっており、どんな楽曲に仕上がっているのか気になるところだ。また、他機種からの移植では、それぞれの機種の人気曲が本作に移植されており、その楽曲もさることながらどのような譜面になっているのかも気になる。

そして、右上段の四曲は、本誌で初公開の新規追加楽曲だ！　ほかにも、いったいどんな新曲たちが登場し、本作を彩ってくれるのか期待が高まる。稼働までもう少し！　楽しみに待とう！


フーフローツ／Nanako

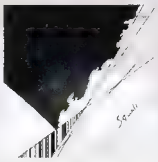


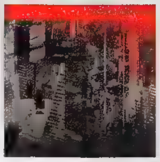
NIGHT FLIGHT／小野秀幸

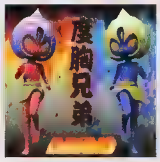

我が麗しのバレンシア／劇団レコード feat. Mille Face



Baby Bleep March／seiya-murai


squall／猫叉Master+


Vermilion／Remo-con



DIAVOLO／度胸兄弟


Fantasia／TЁЯRA



Amalgamation／Mystic Moon

楽曲名	アーティスト名	楽曲名	アーティスト名	楽曲名	アーティスト名
squall	猫叉Master+	我が麗しのバレンシア	劇団レコード feat. Mille Face	Amalgamation	Mystic Moon
Vermilion	Remo-con	Baby Bleep March	seiya-murai	Dragontail Butterfly	Tom-H@ck feat.Nadia
フー・フローツ	Nanako	DIAVOLO	度胸兄弟	quaver♪	Risk Junk
NIGHT FLIGHT	小野秀幸	Fantasia	TЁЯRA		

新作『jubeat saucer』について開発スタッフにプチインタビュー!!

――今作のデザインコンセプトについてお聞かせください。

シリーズ通してマッチングや伝導などの繋がりが大きなテーマですので、今回もいくつものラインや図形が常に流動し、相互に影響を与えながらカタチを作りあうようなデザインになっています。もともとはsaucer＝受け皿ということで、まずは陶器の欠片をモチーフにイメージを広げていきました。また背景にはパール感のある虹色を使用していますが、こちらも常に変化し毎回違った表情を見せていますので、ぜひゲーム機で確認してみてくださいね。

――今作で導入した新要素について、特に注目してほしい部分はどこでしょうか？

なんといっても楽曲入れ替わりですね！　変化していく『jubeat』を楽しみにしていただければと思います。

――その新要素の中でも、特に楽曲配信に関する新要素が目立ちますね。

やはり楽曲は少しでも多く収録したいんですよね。楽曲配信に関しては、やっと実現できたというところです。これで楽曲を増やして、さまざまなニーズに応えれるようになりそうだなということが見えました。しかし、その反面、一曲一曲の良さが目立ちにくくなってしまったり、選曲するときの足かせになってしまったりするという問題も出てくるんですよね。消えるという選択肢はかなり悩んだのですが、ゴールを目指すゲームではなく常に変化し続けて、飽きないゲームを作りたいという思いもあり導入を決断しました。より楽曲の一曲一曲をみんなで楽しめるように、常に「今」一番熱いラインナップが収録されている状態にして、いつ遊んでも面白い『jubeat』にしていきます！

――jubeatシリーズは他機種との連動やゲーム内イベントが豊富ですが、そういった連動やイベントについてはいかがでしょうか？

いろいろ挑戦したいですね。連動は化学変化が面白いのでどんどんやっていきたいんですよね。もうチーム外の人と合うときは、口癖のように連動しようって話をしてますよ。楽曲の入れ替わりも頻繁にあるので、連動も今まで以上に頻繁にやっていきたいですね。

――毎作気になるサウンド面ですが、今作ではどのような方向性になっているのでしょうか？

これまで同様、いろいろなコンポーザーを紹介したいというのは引き続き考えています。もちろん、初お目見えの方々もできるだけたくさん参加していただく予定ですよ！　そして、せっかく楽曲を追加できるタイミングが定期的にあるので、飽きのこないように、バリエーション豊かにしていきます。また、移植のご要望もたくさんいただいているので、その辺りも織り交ぜつつ……みたいな感じです。

――読者へ一言お願いします。

ロケテストからやっとここまできました。ロケテストのころより、さらにパワーアップしているので、ぜひ楽しみにしてください！

『SOUND VOLTEX』は楽曲だけじゃない！ イラスト系公募作品が続々収録！！

SOUND VOLTEX BOOTH
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：6ボタン＋2アナログデバイス
■発売日：稼働中
■使用基板：—

一般公募のコンテンツが大量に投入される本作。キミもBEMANIシリーズに参加できるチャンス！

ジャケット公募企画作品がゲームに収録

FLOORで募集された「ジャケット補完MISSION」にて採用されたジャケットがゲームに収録されたぞ。いずれも楽曲の雰囲気にあった、力作ばかり！ 今回のジャケットは既存の楽曲に追加されるかたちで収録されているので、難度を変えることでお目にかかれる。イラストに自信のあるプレイヤーは先達たちの作品を刺激に、ぜひとも楽曲に対する思いを形にし、投稿しよう！



ALBIDA／カズ


DJブースにごりらがいるんだ／にくまん


ハレルヤレイシス／かぶと山

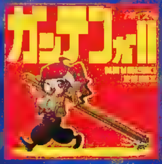


PULSE LASER／Litbi



ガッテンだ!!／たらこ


どこにでもいるんだ／内海痣(うちみ・あざ)



レイシスちゃんもガッテンだ!／MMP


夜空への祈り／azuki VS clbu

アピールカードも追加

ジャケットのほか、バラエティに富んだ公募アピールカードも大量に追加。追加のカードは、「第弐のアピールカードジェネレーター」で入手しよう！ アピールカードはオンラインマッチングの際に表示されるコメントも変化するので、お気に入りはもちろん気分に合わせたいろいろな種類のアピールカードを用意しておくと楽しめるぞ！


ボルテ肝の■■■／あじご


Let's Play♪／卯月つくし


Stay in my head／さんしょ


回転オネイチャン／紫

イラスト系公募企画について開発チームからのコメントを紹介

今回のコンテストは応募数も多く、クオリティも高く選考が大変でした。ジャケットは楽曲の顔なので、クオリティと個性とインパクトを重視して選考し、アピールカードはどれもかわいくて悩みましたが、断腸の思いで決めさせていただきました。

これからもコンテストは続きますので、今までのBEMANIにとらわれない、個性が感じられる作品を期待しています。自分の作品をみんなに魅せるチャンスです！ たくさんのご応募お待ちしています♪（開発チーム：蒼弐）

未来のBEMANIシリーズを作るのはキミだ！ 公募楽曲がゲームに登場

公募企画の二曲が解禁！

数多くの公募楽曲の中からユーザー投票を経て選ばれた二曲が、ついにプレイ可能になった。「Southern Cross」はインパクト大のピアノ乱打が快感の、正にBEMANIシリーズのための曲といえる楽曲。そして「Like a pop'n music」はポップンの節目に相応しい、ポップンらしさの王道を行くポップでキュートな楽曲だ！



楽曲に合わせて描かれたポップンデザイナーによるキャラクター。どちらも曲にピッタリのステキなキャラクターだ！

レアカードはコンプした!?

大人気ポップンミュージックカードに新カードが登場！ かわいらしいポップンのキャラクターたちが活き活きと描かれており、カードを集めている人はもちろん、そうでないファンもこのスペシャルなイラストのカードは、欲しくなってしまうのでは？ これらを含めたすべてのカードを手に入れて、コンプリートを目指そう！



ジャンル	曲名	アーティスト	N	H	EX	E	キャラ	コメント
スターリートランス	Southern Cross	BlackY	22	35	42	16	ノーヴァ	公募企画で選ばれた楽曲がついに登場！ 幻想的なピアノの乱打にノックアウト寸前！
ポップンポップ	Like a pop'n music	red glasses	14	27	36	11	ノネット	WE LOVE ポップンミュージック！ 公募企画から選ばれたのはポップンユーザーによるポップンのうた。

GuitarFreaksXG3 DrumManiaXG3

jubeatとのコラボ企画「ギタドラ花火大会」開催中！ さらに新フライングゲット曲も公開！

GuitarFreaksXG3	
■メーカー	KONAMI
■ジャンル	ギターシミュレーション
■操作方法	5ボタン＋ピックレバー
■発売日	稼働中
■使用基板	—

DrumManiaXG3	
■メーカー	KONAMI
■ジャンル	ドラムシミュレーション
■操作方法	7パッド＋2フットペダル
■発売日	稼働中
■使用基板	—

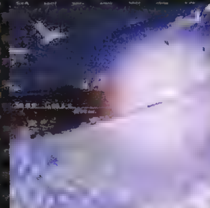
まだまだ熱い夏は終わらない！！「ギタドラ花火大会」開催中！

「ギタ・ドラ・jubeat大夏祭り」に続き、『jubeat』とのコラボ企画第二弾「ギタドラ花火大会」が開催中だ。このイベントでは『jubeat』の人気曲八曲がギタドラに収録され、中にはギタドラ専用にロックアレンジされている楽曲も！　まだまだ熱い夏は終わらない！　ギタドラで大きな花火を打ち上げよう！



e-AMUSEMENT PASSを使ってプレイし、一定数の花火に着火すると花火が打ち上がって楽曲が解禁されるぞ。


隅田川夏恋歌～納涼mix／seiya-murai feat.ALT


Snow Goose GFDM ver.／Mutsuhiko Izumi


Starlight Parade／肥塚良彦

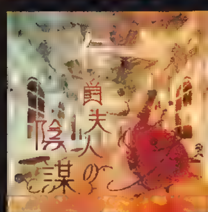

concon ～ INAReMIX ～／S-C-U with OJ

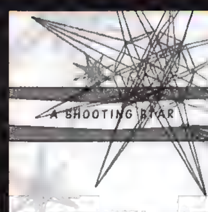
楽曲名	アーティスト名
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

楽曲名	アーティスト名
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

今月もどこよりも早くフライングゲット曲を公開！

ここではフライングゲット曲として登場する楽曲をいち早く公開だ！　今回は劇団レコード feat.浅場リオによる新曲「伯爵夫人の陰謀」に加え、過去の楽曲を本シリーズ用の譜面として新たに生まれ変わらせた新譜面が三曲登場する。いずれもギタドラファンにはお馴染みの楽曲で、以前と譜面がどのように変わっているのか気になるところだ。すべての曲をゲットして、遊び倒そう！


侯爵夫人の陰謀／劇団レコード feat.浅葉リオ



A SHOOTING STAR／古川もとあき


三度笠ポン太は今日も行く／荒牧陽子


Tizona d'El Cid／TOMOSUKE

KONAMI Arcade Championship 2012

新タイトル参戦でさらにパワーアップ！ 今年も熱き戦いの舞台が幕を開ける！

タイトル数は全14タイトル 各タイトルの頂点を目指せ！

今年も開催される「KONAMI Arcade Championship 2012」。BEMANIシリーズでは新たに『SOUND VOLTEX BOOTH』、『DanceEvolution ARCADE』が参戦。さらに、舞台がアジアエリアにも広がり、昨年以上に盛り上がること間違いナシだ！

KAC2012 BEMANIタイトル一覧

beatmania IIDX 20 tricoro	pop'n music 20 fantasia
jubeat saucer	GuitarFreaksXG3
REFLEC BEAT limelight	DrumManiaXG3
DanceDanceRevolution X3	SOUND VOLTEX BOOTH
VS 2nd MIX	DanceEvolution ARCADE

KAC2012　BEMANI全タイトルスケジュール

予選ラウンド　10月1日～11月4日まで
各参戦タイトルのゲーム内で開催。参加方法も簡単なので、気軽に参加してみよう！

決勝ラウンド　11月23、24、25日
決勝ラウンドは決められた店舗で開催され、BEMANIシリーズは3日間に分けて実施する。

グランドフィナーレ　12月27日
各タイトルの優勝者が一堂に会する授賞式。BEMANIライブなども開催予定だ。

新規参加のBEMANI機種担当からの応援コメントを紹介！

『DanceEvolution ARCADE』サウンドディレクター：TAG

身体全体を使う『DanceEvolution ARCADE』は、点数を競うことはもちろんギャラリーをどれだけ魅了させることができるかも大きなポイントになるでしょう。ぜひ華麗なダンスで盛り上げてください！　皆様のご参加お待ちしております！

『SOUND VOLTEX BOOTH』サウンドプロデューサー：dj TAKA

『SOUND VOLTEX』はBEMANIの制作陣にとっても、経験したことの無いたくさんのチャレンジをしているタイトルです。プレイいただく皆さんからも、たくさんのチャレンジ、お待ちしておりますね。どんな方が初代チャンピオンになるのか、楽しみにしています。

KAC2012 最新情報は公式HPでチェック！

「KONAMI Arcade Championship 2012」公式サイト<www.konami.jp/kac>では一部タイトルのエントリーも開始。KAC2012公式生放送番組「頂」では、ゲストでBEMANIアーティストの出演もあるかも!?　ほかの対象タイトルなどの情報はP124もチェック！

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド 三番町店

SNKプレイモアの最新情報をお届けする当方、今回はネオジオ版からスマートフォン版へと生まれ変わった名作シューティングゲームと、より購入しやすくなった『KOF』家庭用最新作の情報をお届けしよう!



幅広く愛されるSTG名作がスマートフォンで待望の復活!

BLAZING STAR

14年の時を経て、『ブレイジングスター』がiPhoneとAndroidで復活! さっそく気になる操作感とその仕様を解説するぞ。

BLAZING STAR
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：シューティング
■対応機種：iPhone,iPod touch およびiPad 互換iOS4.0 以降 / Android 2.3 以上
■配信日：配信中
■価格：250円(税込)

ドット絵完全再現&バツグンの操作性!

画面写真を見てもらえば分かる通り、こちらのアプリでは、アーケードで稼働していた業務用と何ら遜色のない画面をスマートフォンに再現! 美麗なドット絵で描かれる戦いは迫力満点だ。

また、細かな弾避けに必要な操作性が気になるところだが、操作方法にはタッチスクリーンで自機の移動先をタッチして操作するモードと、画面上の仮想レバーを細かなタッチで操作していくモードの二つが用意されており、自分に合った方を選べるぞ。



6機の異なる性能の自機。誇張無しに、6機分で6回新しいゲームとして遊べるほど性能が違うのだ!

なお、グラフィックのみならずゲーム内容の面でも充実している。連射で強化されるラピッドショット、ため動作後に各機ごとに特徴的な攻撃をするチャージショット、そしてチャージショットが一定時間使えなくなる代わりに強力な攻撃が出せるチャージショットブレイクといった特徴的なシステムのほか、一度でもプレイしたステージは「MISSION MODE」でステージセレクトができる。さらにBluetooth通信による二人同時プレイも可能だ! 苦手なステージを練習したり、友人と協力してクリアを目指したりと、原作以上に幅広く、自分に合ったプレイスタイルで楽しめるのだ。



ワイドショット&低速の機体だが、動きが遅い分、操作しやすい。ショットの威力もワイド型とは思えないほど。稼ぎにも使いやすい。



前方のボイジャー、上下のイオと、三つの通常敵弾を防ぐ装備を持つ鉄壁の防御型機体。攻撃力も高めだ。

ライターちくわの オススメ二大機体&初心者講座

操作方法が独特な分、まず慣れるためにもオススメしたいのが、写真で紹介している2機の機体。攻防に優れ、扱いやすい万能の機体だ。また、本作では点数を稼いでも残機が増えることはなく、アイテムを獲得するごとにランクが上がり敵が強くなる。稼ぎを完全に捨て、得点アイテムはすべて取らないようにしていけば、かなり楽に戦えるぞ。それでも5面以降の難度はかなりのものなので、気を引き締めて臨もう。

THE KING OF FIGHTERS XIII

PS3版/Xbox 360版 DL版が配信開始!

[illegible]

家で対戦の腕を磨け!



トライアルの課題コンボは、挑みが[illegible]めるべし!

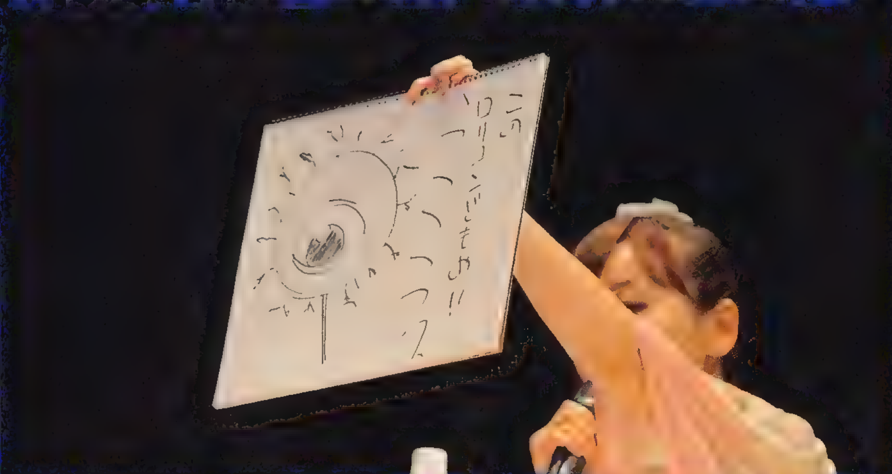
アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー　最終回

ASW風林火山

8月5日に東京・新木場にて開催された「ぶるふぇす らいおっとさまー あげいん2012」。ここではその様子をバッチリお届け！

2012年8月5日は日本中が燃えた!!

ぶるふぇす2012 -らいおっとさまーあげいん-　詳細レポート!!



トークにアテレコに声優陣が獅子奮迅の大活躍

杉田智和さん、今井麻美さん、近藤佳奈子さんといった『ぶるらじ』でもお馴染みのパーソナリティー3名、そしてゲストに磯村知美さん、中村悠一さん、悠木碧さんと豪華メンバーをそろえたこの日のイベント。冒頭から杉田さんが今井さんを禁句(?)である「かわいい」コールでイジるなど、笑いの絶えないトークが続く。

そんな声優陣もドラマパートでは本領発揮！　イベントシーンはもちろん、実際の戦闘画面（対戦風景）に合わせてアテレコ。ファンの耳も目もすっかり釘付けに。

サプライズの連続！新作を絡めた企画も

ドラマパートはシリアスな展開。ラストには、キーパーソン・帝を演じるゆかなさんが登場し、謎を残しつつ舞台に幕を引く。……と思いきや、ここで唐突に会場は暗転。新作『BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA』(以下、BBCP)のPVが初公開されるという演出が待っていた！

この後の「ぶるらじ」公開録音には、新キャラクター・バレット役の行成とあさん、アズラエル役の安元洋貴さんもスペシャルゲストとして参加。二人が登場したことで、壇上のトークもさらに危険な方向に加速！　これからも「ぶるらじ」から目が離せない!?



トークだけでなく、アテレコでも魅せる！　ルナ＆セナを演じ分ける悠木さんのアテレコはまさに神業！



おなじみのコーナーもいつも以上にカオス＆デンジャラス……。このギリギリ感がまさに「ぶるふぇす」!?



「こんなに自由な空間なの!?」と驚きつつも、一瞬で場に馴染んでいた、帝様＋新キャラチーム。

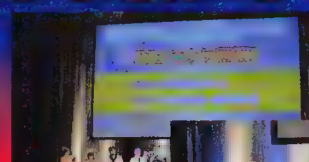
ウワサの新作発表には場内から歓声が!!

『BBCP』熱が会場に吹き荒れる!!

『BBCP』のPV上映後は森プロデューサーも登壇。背景や音楽なども一新していると"気合の入れっぷり"をアピールしていた。アズラエルについては「温度が2度ぐらい上昇しそう」とその暑苦しさ＆戦闘狂っぷりを説明。一方、バレットに関しては、声優陣から「巨乳になったのは森さんのせい」と総攻撃を受けるひと幕も。



「作ってない作ってないと言いつつ、頑張って作っていました！」と"サプライズ成功"に森さんも満足そう。



イベント翌日からはロケテストも。急な告知に慌ててスケジュールを調整したファンも!?



あらゆる意味で、最後まで盛り上がった「ぶるふぇす2012」。次回の開催が今から楽しみだ。

EXAMU-EXTRA! vol.40

エクサム エクストラ!

エクサムの最新情報をお届けする当コーナー。
今月は、久しぶりに『アルカナ』イラストですよ♪

ギャラリーEX PLUS



ILLUSTRATED BY
たいじ

残暑お見舞い申し上げます。今年は海に行きたいって3年くらい言ってます。臨海には行ってるんスけどね!

コンシューマー発売記念! 今回は番外編 AQUAPAZZA 闘劇2012 EX

今月は、鷲見ディレクターに闘劇2012決勝大会のコメントをいただきました!

アクアプラス 鷲見ディレクター

鷲見 闘劇参加者の皆さん、今年は暑い中お疲れ様でした。優勝者、準優勝者の方々、おめでとうございます。本当にすごい上級者の皆さんのプレイが見られて圧倒されました! 今回は2on2ということで、いろいろなチームや、波乱なども見られて楽しかったです! とても見ごたえのある試合の数々をありがとうございました! 勝手に応援している人も決勝大会に勝ち上がって来てくれて、個人的にもとても盛り上がりました(笑)! 皆様ありがとうございました! これからもよろしくおねがいします!

エクサム 林ディレクター

林 「QZ党@KOF勢!?」の皆さん優勝おめでとうございます。特に前回大会で準優勝だった「バター」さんは見事リベンジを果たし、「2012闘劇覇者」と「2011闘劇ファイナリスト」という二つの闘劇特別称号を持つ唯一のプレイヤーになりました。このタイトルへの愛とやり込みが感じられて、開発に携わった者としても大変うれしいです。これからもシリーズを続けていけるようにがんばりますので、今後とも応援お願いします。

PlayStation®3版 絶賛発売中!

本誌の読者ならもちろんご存知、アクアプラスキャラによる夢の対戦格闘ゲーム「アクアパッツァ」のPlayStation®3版が好評発売中! アーケード版とはことなる、追加のアナザーストーリーや、より使いやすくなったトレーニングモードなども追加! 家庭用でコンボを磨いて、ゲーセンに繰り出そう!

[illegible]



期間限定のグッズ販売イベントなど、オンラインでのイベント企画がスタート!

オンラインエクサム部祭り

2012年11月より、エクサムでは、『オンラインエクサム部祭り』というイベントを開催予定!

このイベントは、動画サイトでのエクサム家庭用タイトルの大会や、エクサムショップでの期間限定商品の通販などが実施される予定となっている。

そして、通販第一弾に予定されているのが、『エクサム小冊子(仮名)』。オンリーイベントの際に、即完売となった「アルカナハート小冊子」に引き続き、こちらも大いに期待できそうだ!

そのほかにも、さまざまな企画や、イベントが予定されているとのことなので、くわしくは、エクサムの公式広報Twitterアカウント
<https://twitter.com/examu_PR>と、下記のエクサム公式ブログにてチェックしてほしい!

エクサム公式ブログ <http://www.examu.co.jp/ex-blog/>

エクサムショップ新商品

今月もB2タペストリーに新作

毎月の恒例になりつつあるアルカナハートB2タペストリーの新商品。今月は赤賀博隆氏によるリリカ、頼子が登場! 2012年9月3日(月)～2012年9月18日(火)までの期間に下記URLにて事前予約を忘れずに!



エクサムショップ http://www.examu.co.jp/shop/



WORLD CLUB
Champion Football
Intercontinental Clubs 2010-2011

「WORLD CLUB Champion Football」……
ゲーセン十周年をほこる輝かしい歴史の中でも
十年に一人の天才が五人同時にいた世代は
「キセキの世代」と呼ばれていた
そして、その「キセキの世代」には六人目の選手、幻の六人目がいた――

ワールドクラブ チャンピオンフットボールインターコンチネンタルクラブス2010-2011 Ver2.0

■メーカー	：セガ
■ジャンル	：スポーツゲーム
■操作方法	：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日	：稼働中
■使用基板	：RINGEDGE
■ネットワーク	：ALL.Net

『WCCF 10-11』

「キセキの世代」

熱い熱い『WCCF 10-11』のシーズンもあともう少し。今回は『11-12』の稼働を前に、シリーズ全て見渡しても特に強力な選手を『10-11』キセキの世代、として紹介していく。すべてのカードをゲットせよ!!

Text：早野リスペクト、たてしゅ、マンモス丸谷

「キセキの世代」 KISEKI NO SEDAI たてしゅ選抜

有名どころを中心にピックアップ。その中でも特殊チームスタイルも持つデブールの能力が特に光る。グスタボのディフェンスにも注目。

ゲームメーカー
ズバ抜けた視野の広さの持ち主！
これぞ天才ミッドフィルダー



シャビ

左右広角に正確なパスを出せる能力は当代随一。『10-11』では守備力も大きく向上し、自ら相手のボールを奪ってカウンターの起点にもなれる恐るべき存在だ。

スコアラー
もはや説明不要!!
圧倒的人気を誇る「フェノーメノ」



クリスティアーノ・ロナウド

敵の守備陣を無力化させる一網打尽のドリブル突破と決定力の高さは他の追随を許さない。さらに相手DFからボールを強奪することもあるのだからスゴイ！

スナイパー
まさに攻撃サッカーの権化！
アヤックスイズムの正当継承者



ロナルド・デ・ブール

双子の兄の必殺技がロングパスなら、弟の最大の武器は驚異的な得点力を誇るミドルシュートだ。この男を試さずして、『11-12』を語るのはまだ早過ぎる！

ハイタワー
空中戦ならお任せ！
大舞台での勝負強さも大きな武器



オリバー・ビアホフ

ゴールから遠めの位置でも強烈かつ正確なヘディングシュートが撃てる稀有な存在。味方のゴールキックを相手と競り合いながらキープするのも実にうまい！

ヤングスター
才能に疑いの余地ナシ、真のブレイクが待たれるU-23世代



パト

スタミナとケガ耐性の低さが玉にキズだが、まるでカカをコピーしたかのような能力を持つドリブルの突破力と決定力の高さは間違いなく一級品の超逸材だ。

黒子
中盤の掃除役ならお任せ！
ディフェンスのスペシャリスト



ルイス・グスタボ

中盤での守備能力に関しては『10-11』で登場した白カードの中でも最高クラス。攻撃面の貢献度はイマイチな感は否めないが、逃げ切り用の切り札には最適だ。

FCアルカディア日記 惜しくも選考からもれた「無冠の五将」1:タイウォ（マルセイユ） 左足から繰り出す弾丸のようなシュートは、往年の名手ロベルト・カルロスをほうふつとさせる。直接FKも得意としているので、いざというときには飛び道具として役立つまさにスナイパー的存在だ。（たてしゅ）

「キセキの世代」KISEKI NO SEDAI マンモス丸谷選抜

過去最高の使い勝手だろう、という選手をチョイス。青(スコアラー)と黒子は原作? を意識して選びました(元ポルトの名コンビ)。

ゲームメーカー フィールド全域でボールを奪う パーフェクトボールイーター



ダニエレ・デ・ロッシ

過去のカードと比べて攻撃面が超優秀。そのためボール奪取から点が取れる可能性が飛躍的にアップしている。"カンピドリオ"発動中はまさに無敵。

スコアラー スーパーゴールを量産する フルタイムの得点感覚



リサンドロ・ロペス

レアカードのFWに負けないシュート、ヘディング、ドリブル、チェイシング能力を持ち、それを90分続けられるスタミナを持っている稀有な存在。

スナイパー 得点確率100%!? 魔法のコーナーキッカー



ダニエル・プラニッチ

コーナーキックのスペシャリストで、キッカーを担当させるとほぼ得点に絡むシュートにつながる。左サイドバックとしても及第点の動きを見せる。

ハイタワー 空中戦で不敗神話を誇る 伝説級のセンターバック



ネマニャ・ビディッチ

空中戦で競り負けることがほぼないうえ、足も速く守備範囲が広い点が原作(?)のキャラそっくり。超一流FW顔負けのヘディングも大きな武器。

ヤングスター 偉大な先達の技巧を"コピー"する 若き天才アタッカー



ペドロ

サイドではまるでメッシやイニエスタのような突破、中央ではビジャのような決定力を見せる。個人と特殊、どちらの能力の成長も早いのも特徴。

黒子 見えないポジショニングとパスで 影からゲームを支配する



ルチョ・ゴンザレス

いつの間にか適切なポジションを確保し、ゴールに繋がるアシストを出す一連の動作はまさにイグナイトパス。試合終了まで落ちない運動量も魅力。

「キセキの世代」KISEKI NO SEDAI 早野リスペクト選抜

『10-11』稼働当初から話題だった人気選手たちを中心に選出。「やっぱりレバンドフスキとモウティーニョは外せない!!」とのこと。

ムードメーカー 数多のプレイスタイルと視野を持ち 鮮やかにひらめく無回転



アンドレス・イニエスタ

何度もカード化されているが、今回のものが最強か。ドリブル、パスセンスともに最高クラスで、スタミナも豊富。守備力も十分に併せ持っている。

スコアラー フィールドでの煌めきは フライングダッチマンの名に恥じぬ



ヨハン・クライフ

ゴール前で点を取り切る得点力はまさに圧巻。個人的には過去の「MVP」C.ロナウドと比肩しうる唯一のカードに感じる。元祖クライフターンの切れ味も最高。

スナイパー ゴールをつんざく「超人」の弾丸は 虚空に舞う千鳥十文字槍



フッキ

現実の試合でもたびたび見せるすさまじいシュート力は、かのロベカル以上!? 前バージョンの課題であったシュートの雑さもかなり改善されている。

ハイタワー ポーランドの爆撃機のスペックは もはや戦闘機を超えてしまったか



ロベルト・レバンドフスキ

おそらく『10-11』最高の白カード。高さだけが持ち味かと思いきやウインガーとしてもトップクラス。さらにスーパーサブ能力を持ち能力にスキが無い。

ヤングスター 「10-11」のヤングスターは彼!! 敵陣を切り裂く個人技は若王の風格



ネイマール

規格外の能力を持つブラジルの超新星。所属クラブの関係で次にカード化されるのは数年後かも。本田のコピーだとよく言われるルックスにも注目!?

黒子 ポルトガルの黒子と言えば彼!! 太陽を影から支える影の伝説



ジョアン・モウティーニョ

現役のポルトガル代表で、数々のスター選手たちをピッチの中央でまとめる好選手。判断力にすぐれ、選手を生かすパス出しに定評がある隠れた逸材。

FCアルカディア日記 惜しくも選考からもれた「無冠の五将」その2:ラキティッチ(セビージャ) トップ下からストライカーへ絶妙のスルーパスを出したり、左右のスペースに向けてウイングを走らせるパスを出して敵陣を崩すのがうまいゲームメーカー。(たてしゅ)

FCアルカディアが『WCCF 10-11』を総括!!

朝まで『WCCF』キセキのディスカッション

『WCCF 10-11』をリードした名選手たちについて我らがFCアルカディアのリアルキセキの世代(+α)が語りつくす! 数時間にもおよぶ討論の末、導きだされた答えはまさかの……?

『10-11』とは何か? そして次回作を大予想!!

早野 それでは『WCCF』キセキの世代討論を始めます。今回はおなじみマンモス丸谷、たてしゅ氏のほか、イラストを担当されているいちみやひろし先生と編集部なかむら君においでいただきました。

いちみや 大宮サポーターのいちみやです。

なかむら なかむらです。……というか僕、サッカー全然知らないんですけど。

早野 大丈夫大丈夫。お兄さんたちが優しく教えてあげるから。それに「キセキの世代」は5人だし。とりあえずサッカーについて何か質問してみなさい。

なかむら ……えと、じゃあ、クライフターンとマルセイユルーレットってどう違うんですか?

一同 ……は?

早野 すげえ、サッカー素人すげえよ……。その角度からの質問は全く予想して無かった!!

なかむら ……いや、昔漫画で見たことあったんですけど、違いが分からなくて……。

たてしゅ あ、もしかしては「蒼き伝説シュート」の。

一同 あー……。

いちみや 漫画だと確かにそんな表現だった。クライフターンがなぜかルーレット技だっていう。

早野 ……というメンバーでお送りします。それではまずゲームメーカーから。

たてしゅ シャビやイニエスタは当然って感じだけど、今バージョンのカードが一番使いやすいってのがポイントですね。

マンモス丸谷 デロッシは今作の驚きッスね。トップ下でも輝ける! 今までのバージョンと違い、攻撃力が大幅に向上しています。

早野 ……異論無し! それではスコアラーは。

たてしゅ C.ロナウドは外さないワケにはいかない。まぁMVPの方が強いとは思いますけど。

マンモス丸谷 リサンドロ・ロペスは本当にいいッスね。弱点が本当に無い。

早野 リサンドロ・ロペスは黒カードだから前バージョンのジュゼッペ・ロッシやファルカオみたいなインパクトは無いんだけど。クライフは個人的に今までのKOLEと比べるとナンバーワンのような気がするんだけど……。

一同 賛成!

マンモス丸谷 弱点が無いんッスよね。

早野 スナイパーで注目したいのがプラニッチ。正直、有名な選手ではないけど……。

マンモス丸谷 コーナーキックがヤバいッス。

たてしゅ 本当にヤバい。ピンチキッカーとしてチームに入れてもいいくらい。

早野 ハイタワーではやっぱりビディッチが目立つ? 過去バージョンと比べると安定感が格段に増して、全盛期のネスタやプジョルみたいな雰囲気が出てきたと思う。あとはあのコーナーキックでの得点力。ドワイト・ハワードみたい。

いちみや 中途半端にバスケネタ差し込んできた(笑)。でも確かに真上に「びよ〜ん」って伸びるヘディングはビックリしますよね。

早野 フッキはシャックでビディッチはハワード!

マンモス丸谷 素直に紫原って言えって気がするッスけど(笑)。

たてしゅ ヤングスターはどうですか。パトとペドロはもはや「ヤング」って感じはしないですけど。若きベテランという雰囲気。

早野 ネイマールはちょっと使いづらいんだけど、U-5Rとかでブラジル縛りのチームに入れてみたい。本当はマン・Uのラファエルを推薦したかったんだけどやめました。成長力はあるんだけど、低い位置で突っかけてボール取られそうなのが怖い。リアルみたいに。

たてしゅ そして黒子!

いちみや グスタボはパスミスが怖くないですか?

たてしゅ 怖いです(笑)。本当はポルトのフェルナンドって言いたいんですけど、もうメジャーすぎて黒子って言えなくなっちゃった。

マンモス丸谷 ルチョ・ゴンザレスはスコアラーとの相性も考えて推薦したッス。隠れた名選手。

早野 モウティーニョはリアルのポルトガル代表でもまさに黒子って感じ。C.ロナウド、ナニ、あとはまぁクアレスマみたいな世界的なアタッカーとペペらの世界的なクラッシャーの間に囲まれて、黙々と攻撃を組み立てるっていう。密かに得点力もあるし。

いちみや 次回作はどうですかね。

たてしゅ 調整は入ると思いますけど、ロケテストをプレイした感じでは縦置きは弱くなってるかも。

マンモス丸谷 僕も同意見ッス。

なかむら そういえば今更なんですけど、「キセキの世代」って何か元ネタがあるんですか?

一同 ……本当に今更だ!

早野 いや、最初は「グルメ四天王のフルコース」で考えてたんだけどね……。元ネタは無いけど。

メンバー紹介



早野リスペクト。二代目FCアルカディア筆頭。多彩な知識を誇るが一人ボケツッコミがひどい。

たてしゅ。実際にクイズ作成を生業とするほどの博識人。FCアルカディアの良心。

マンモス丸谷。業界最重量を誇る名物ライター。中野TRFにたまに出没するらしい。

いちみやひろし。本誌WCCF記事のイラストや漫画を担当。早野とは専学時代からの付き合い。

FCアルカディア日記 惜しくも選考からもれた「無冠の五将」その3:カヌーテ:最高の技術を持つハイタワー。フェルナンド:1対1なら100%とはいかないが9割近くスティール(ボール奪取)できる。シャビ・アロンソ(WDM):フリーキックの精度が異常。(マンモス丸谷)

『WCCF 10-11』100試合やってみた!!

第3回はオランダファン歴20年超の古株、たてしゅ監督自慢のオレンジ軍団が登場。はたして「聖マルコ」は猛威を奮うのか!?

WCCF One Hundred Goes By......



ダッチャーダッチャ

通算成績115勝16敗15分

サブメンバー



チームコンセプト

オランダ好きのオランダ好きによるオランダ好きのためのU-5チーム。ポゼッションを重視し、ウインガーを配置する変則の4-3-3をベースに攻撃的サッカーを貫徹。特殊練習メニューも「トータルフットボール」持ちなのだ！

主なチームスタイル

- 聖マルコ（ファン・バステン）　・ブラックスワン（ライカールト）
- フィールド支配（スナイデル）・アンチスピードスター（デ・クレル）
- バイタルエリアプレス（マドゥーロ）・ウィンガードリブル（バベル）

元祖トータルフットボール オランダは本当は強いんです!?

先の欧州選手権でまさかの大惨敗を喫し、ファンに大きな失望を与えたオランダ代表。『10-11』でオランダ人のレアカード大量投入というこのタイミングでなんたることか……。しかしこのままではいけない。『11-12』の稼働開始が間近にせまった今こそ、現バージョンを総括する意味でもオランダ人たちの本当の実力を世に示さねば！　と、手前勝手な正義感を胸に勇んで作ったのが本チームである。

フォーメーションはウイングを置く変則の4-3-3システム。左サイド攻撃時は主に外側をえぐり、右サイドの場合は逆に中央の選手とのパスワークから崩すのが基本方針だ。守備では主に「バイタルエリアプレス」を使用して、マドゥーロと周囲の味方とで相手を挟み撃ちにしてボールを奪う。またマドゥーロは常時高めにポジションを取るため、ヘイティンガをあらかじめ低めに置いてカバーリングを徹底させるのがポイントだ。

立ち上げ当初からフレンドリーマッチを省略してプレイしたが、幸運にも無敗のまま店内タイトルの全冠獲得に成功。その後、フレンドリーおよびチャレンジマッチを繰り返してチームパラメターのオフェンス値を震撼させて「トータルフットボール」を、さらにファン・バステンとライカールトをダブル覚醒させ、「聖マルコ」および「ブラックスワン」の併用ができるようにチームを成長させてみた。



オフェンスのチームパラメーターを震撼後、写真のような状態で「トータルフットボール」が発動することを確認。



屈強なDFを背負ってもものともしないキープ力の高さとターンのうまさはまさに圧巻。神様、仏様、マルコ様!!

FCアルカディア日記　ウイングのファン・ペルシーとバベルはカットインも得意としているので、相手にサイドを固められたら迷わず中央に切り込んで勝負しよう。また、ファン・ペルシーの弾丸クロスは相手GKが飛び出しても間に合わないほどのスピードがあるので、対人戦でも非常に有効であることが判明した。（たてしゅ）

CHCEK!! やっぱりオランダは個人主義の国！

オランダ人で固めたのだから、当然連携はスムーズなのかと思ったらさにあらず。レギュラーDFの四人は少し呼び出すだけでそれぞれ太線へと成長したが、攻撃陣は犬猿の仲が続出。特にスナイデルとベルカンプは選択肢がまるで当たらず、ヴィンターもライカールト以外はほとんどつながらなかった。

結局、黄金になったのはファン・バステンとライカールトのみで、両名ともそれ以外の選手とはことごとく相性が悪いことが判明した（トホホ……）。



個人技の高さは文句なしだが、監督任期が終盤に差し掛かっても連携がつながらないレギュラー組が続出した。

CHCEK!! レジェンドが大暴れ……するハズが!?

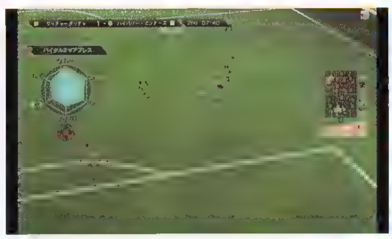
「聖マルコ」と「ブラックスワン」の両刀使いになればワールドトロフィーも楽勝……かと思いきや、またもそうは問屋が卸さなかった。ファン・バステンが一人で複数の相手をブチ抜くことは皆無で、また「ブラックスワン」使用時は味方DFもどんどん上がるためカウンターを受けやすくなることが発覚！　特に後者はワールドトロフィーでは敗因につながることがしばしばで、「ブラックスワン」を使うならボランチの人数を増やさないと苦戦必至だ。



「ブラックスワン」の効果で全員が前掛かりになり、ライカールトがサイドバックのカバーにまでほんま走することに……。

CHCEK!! 白カードDF陣の実力やいかに？

マドゥーロの「バイタルエリアプレス」を利用して、周りの味方と連動して相手を囲めばC.ロナウドやメッシも簡単には突破を許さない。しかし、ワールドトロフィーでは勢い余ってファウルをした直後にFKを決められて失点するケースが頻発し、またまた新たな問題で頭を悩ますことに。そこでデ・ゼーウの「セーフティディフェンス」を試したが、これがとんだ大誤算で逆にファウルの確率が上昇するという予期せぬ事態が発生。どうしてこうなるの!?



「バイタルエリアプレス」を使って相手を囲い込めば、モンスター級の選手でも（ギリギリなんとか）止められる！

新世紀ファミリー四コマ WCCF親子

「ネバー・ウォーク・アローン」の巻

士気ゲージが下がります



※ゲーセンではマナーを守って遊びましょう。

作・平野リス
絵・いちみやひろこ

ダッチャーダッチャ 結局どうよ？

店内タイトルは無敗で2度全冠を達成するもワールドトロフィーは負けまくりで、監督任期切れギリギリでなんとか優勝することができた。守備の弱さは深刻で、モンスター級のFWが相手だとライカールトですらなかなか止められないのは正直ショックだった。攻撃力もさほど高くはなく、チーム得点王のファン・バステンですら公式戦100試合110ゴールという平凡な成績に終わってしまった。

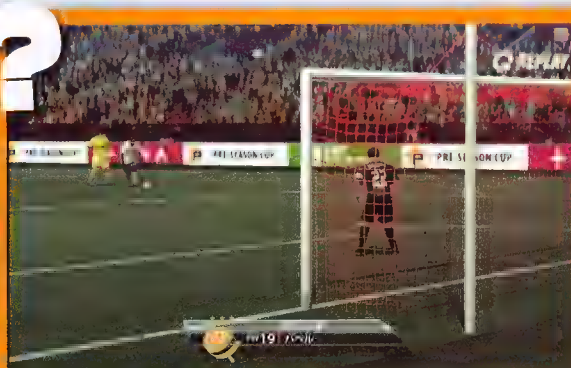
唯一、ワールドトロフィーでも見事な技を披露したのがベルカンプ。華麗なドリブルと高い決定力で敗戦の危機を何度も救ってくれたのは大収穫だった。



ベルカンプの突破力はどんな相手にも有効だ。



ファン・ペルシーのクロスも強力な武器だ！



スタミナの少ないファン・ペルシーはドリブラーのバベルやオールラウンダーでドリブルだけでなくパスにも魅力を見せるアフェライとの交代が必須。いずれも高い攻撃力を持つので、スタミナ切れで手詰まりにならないよう、早め早めに交代していくといいはずだ。ほかにもファン・ホーイドンクは絶対的なFKやPKキッカーとして活躍するぞ。

FCアルカディア日記 PK戦になるとステケレンブルフがあまり勝負強いタイプではないため、ワールドトロフィーではしばしば接戦を落とす結果となってしまった。ただし、現在大人気のカリッソであれば互角以上に戦える印象。また、セービング時は近距離ブロックがやや苦手なので、シュートを撃たれる瞬間は極力動かないようにするといい。（たてしゅ）



待望の新バージョン発表！

LORD of VERMILION Re:2

ロード オブ ヴァーミリオン Re:2

—再征—

新シリーズ「再征」胎動！ あの人気シリーズから豪華ゲストが！

今回も、豪華なゲストが多数登場！ 「ペルソナ」シリーズから、「ペルソナ4」の主人公「鳴上悠」が、本誌でもお馴染み格闘ゲーム「ペルソナ4ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ」から、「エリザベス」が、さらになんと、「ペルソナ3」から、LoVRe:2が初出のEXオルギアモードを引っさげて「アイギスEXO」が参戦！ これだけにとどまらず、「英雄伝説VI 空の軌跡FC」から、その主人公「エステル・ブライト」が参戦だ！ さらに、過去のコラボレーションしたものから、「ファンタシーアースゼロ」の二人が再征する！ それぞれどの種族なのだろうか!?

P4 Persona4

鳴上悠



Illustration:副島 成記 Index

P4U Persona4 The ULTIMATE in MAYONAKA ARENA



エリザベス

Illustration:副島 成記 Index



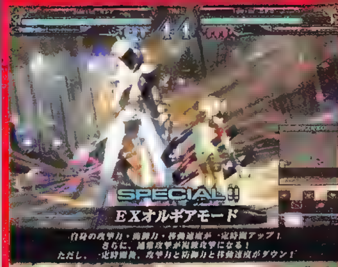


P3
PERSONA3



アイギスEXO

Illustration:副島 成記 Index





英雄伝説 空の軌跡FC
ソラノキセキFC



エステル・ブライト

Illustration:椎名 優



ティファリス

ライル

そして、あの作品から
二人の国王が再び……！

FANTASY EARTH ZERO

Illustration:エナミカツミ







Illustration:エナミカツミ

新カード&再征使い魔たちと新たなスキル

新スキル「オーラ」の能力とは?「パワー」の対となる力!

パワー
オーラ
Wサーチ

アルカナの残量に合わせて防御力がアップする新スキル。〈パワー〉同様、試合終盤で使い魔が大きく強化されるだろう。右に紹介している[【断罪】オーディン]であれば、種族補正や武具の効果も合わせればもしかすると最終的に防御力が100に届く可能性も……!? 一緒にデッキに組み込む特殊技との相性などを考慮し、新たな戦術も生まれそうだ。



Illustration:redjuice



Illustration:末弥 純



レベル制の技であるため、自身のスキルもあわせ終盤で活躍しそうだ。

佐々木小次郎のライバル登場



種族は神族。使い勝手の良い強化系は便利。本頁下のアポロンとの相性も良さそうだ。

再征された使い魔たち



低コストながら、自身を強化する特殊技を引っさげての再征!



Illustration:相場良祐



あまりに尖った能力を持つ。最初に特殊技を使うまでが鍵か。



Illustration:小城崇志



弱点付加に加え、防御力ダウンの効果で無駄が少ないのは良好だ。



Illustration:MID

緊急告知! 8月19日に開催された、第四回公式全国大会「OVER the LORD～第4章 常闇を祓う覚醒の焔～」。今までの大会の例に漏れず、名試合が続出! この対戦映像と手元映像を収録した特別付録DVDが、次号のアルカディア9月30日発売号に付きます! 誌面での解説も掲載するので、乞うご期待!!

新URは黄泉の国の女神 イザナミ

不死定番の〈シールド〉スキルこそ無いものの、防御寄りのバランスが取られたスペックを持ち、戦闘、制圧、両面で活躍しそうなトラップを使用する、ある意味不死らしい使い魔。その効果次第では戦況を一変させそうだ。



Illustration:久方綜司





Illustration:ぷちでびる



神族待望の低コスト撃属性のピンタメー！炎とどちらを選ぶべきか。



Illustration:Nardack

新能力と共に再征！



Illustration:ELDENKA



レベル制の技と特に親和性が高そう。スキルも優秀な一枚だ。



速度ダウンの効果次第では、相手を逃さずせ滅できる可能性も！

ん？ 機甲!?

一部で待望された〈Wアルカナ〉スキル持ち。特殊技が強力！



Illustration:中北晃二

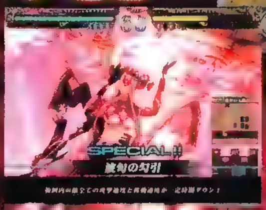




Illustration:東冬

新降魔 六欲を司る魔王降臨！ ~欲界の天魔~

単数攻撃ではあるものの、特殊技の効果から[~流謫の蓮華~]の撃属性版ともいえる降魔。攻撃面の能力を下げる効果もあり、魔種にとっては非常に厄介な一枚になりそう。スキルもしっかり二つある点も非常に優秀だ。







大型コラボ企画の情報を先行公開!

戦国大戦 15XX 五畿七道の雄

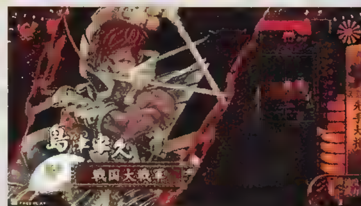
Ver.1.20Dで流行したカードを修正し、バランスを取ったVer.1.20E。この修正で大会の情勢はどう動く!?

戦国大戦-15XX 五畿七道の雄-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+4ボタン+トラックボール
■発 売 日：稼働中(2月23日)
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

果たして大会はどの勢力が制するのか!?

長らく続いたバージョンから、Ver.1.20Eへとバージョンアップが実施された本作。今回のバージョンアップでは特技「焙烙」以外にシステム面での調整はなく、そのほかは純粋に計略面のみでの修正となっている。強力なメイン計略「瀬田に旗を」が無修正の武田、まだまだ隆盛を誇る今川家。あまり影響を受けていない北条家。追い風が吹き始めた島津家など、どの勢力も伸びる要素があるため、今回も熾烈な覇権争いが展開されるだろう。全国大会の参加者も見学者も、変更点を把握し、初の全国大会を思う存分たん能しよう!

また、後半では、つい先日放送された「戦国大戦界 生祭!」で発表された、コラボレーション企画の続報をどこよりも早く紹介していくぞ!!



計略の変更が主な今回のバージョンアップ。今回の記事でしっかりとチェックしておこう。

Ver.1.20E 変更点をチェック!

今回のバージョンアップはVer.1.20Dで目立っていた【R】北条氏邦や【C】印牧能信、バージョン終盤になって台頭してきた【R】朝比奈泰信などの、いわゆる突出した武将たちを抑えたバランス調整がメイン。そのため流行の大筋であった計略や武将も、それなりの調整をされている。特に毛利家と今川家を使うプレイヤーは注意が必要だ。毛利家は陣営の特徴である特技「焙烙」のダメージ、投擲距離がともに修正されているので、使用感が少々ことなる。前バージョンまでの感覚で使うと、もう一歩というところで敵武将を逃がすことになりがちだ。今川家は「忍従の陣」、「変身の宴」など、全体的に能力を抑えられたが、【SS】今川義元の「大勢力の爆進陣」が効果時間と範囲拡大に修正が入り使いやすくなっている。北条家は中核となりやすい「五色の采配」が範囲縮小、統率上昇値が下がったとはいえ、使用感はそこまで変わりがないので、これまで通りの運用で大丈夫だろう。そして、全体的に上方修正を受けた島津家も、再び復権する可能性を秘めている。



上の画像は、統率力5の武将が焙烙を使用した際のダメージ変化。ダメージが減少したとはいえ、自身より統率が低い相手には、まだまだ十分な威力を発揮している。

▼Ver.1.2E戦闘システム変更点

調整項目	調整内容	修正
特技「焙烙」	投擲距離 短縮、ダメージ減少	↓

▼Ver.1.2E計略変更点

勢力	レア	名前	計略名	変更点	修正
織田	1.0SR	織田信長	天下布武	効果時間短縮、範囲縮小	↓
織田	SR	柴田勝家	掛かれ柴田	効果時間短縮、範囲拡大	→
織田	UC	林秀貞	気まぐれな命令	武力上昇値調整、効果時間延長	↓
織田	1.2SR	織田信長	三段撃ち	効果時間延長	↑
織田	R	本多忠勝	無謀なる武	効果時間短縮	↓
織田	SR	前田慶次	大ふへん者	効果時間短縮	↓
武田	R	高坂昌信	疾風の陣	効果時間延長、範囲拡大	↑
武田	SR	望月千代女	忍法お色気	自身・敵速度低下値減少、自身・敵武力低下値減少、効果時間延長、範囲拡大	→
[illegible]	SR	宇佐美定満	散華の陣	効果時間延長	↑
今川	R	朝比奈泰能	精鋭武闘術	初期武力上昇値低下、武力上昇間隔短縮	↓
今川	R	お田鶴の方	三色八重散椿	武力低下値減少、統率低下値減少、効果時間短縮	↓
今川	R	寿桂尼	尼御台の陣	統率上昇値減少、効果時間短縮　範囲縮小	↓
今川	UC	松井宗信	死闘の構え	効果時間短縮	↓
今川	SR	松平元康	忍従の陣	効果時間短縮、範囲縮小	↓
今川	SS	今川義元	大勢力の爆進陣	効果時間延長、範囲拡大	↑
今川	SS	井伊直虎	変身の宴	効果時間短縮、範囲拡大、範囲調整	↓
[illegible]	SR	浅井長政	正義の進軍	効果時間短縮	↓
[illegible]	UC	磯野員昌	十一段崩し	武力・統率低下間隔短縮、効果時間延長	↓
[illegible]	R	遠藤直経	縮地法	効果時間短縮	↓
[illegible]	C	印牧能信	残兵譲渡	自身の兵力に対する回復率減少	↓
[illegible]	R	真柄直澄	死なばもろとも	ダメージ倍率減少、効果時間延長、効果範囲縮小	↓
[illegible]	UC	下間仲孝	手猿楽	基本武力低下値減少、武力低下間隔延長、範囲拡大、効果時間延長	→
北条	UC	猪俣邦憲	急造工事	大筒カウント上昇率増加	↑
[illegible]	R	北条氏邦	剛槍烈破	槍長さ減少、槍撃ダメージボーナス値減少、効果時間短縮	↓
北条	SR	北条氏政	五色の采配	統率上昇値減少、範囲縮小	↓
[illegible]	SR	北条氏康	関東王の采配	槍長さ減少、槍撃ダメージボーナス値減少、効果時間短縮	↓
北条	UC	松田憲秀	建造妨害	大筒カウント減衰率増加	↑
毛利	R	村上武吉	村上舟戦要法	統率上昇値減少、範囲調整	↓
毛利	SR	毛利隆元	百万一心	統率上昇値減少、効果時間短縮、範囲縮小	↓
[illegible]	SR	毛利元就	謀神の掌上	統率低下値減少、効果時間短縮、範囲縮小	↓
[illegible]	R	毛利元就	三矢の采配	効果時間短縮	↓
島津	SR	島津家久	釣り野伏	武力増加間隔短縮	↑
島津	R	島津日新斎	攻城射撃の采配	射程距離上昇値増加、効果時間延長	↑
島津	R	島津義久	島津の采配	効果時間延長	↑
島津	SR	島津義弘	雄武英略	速度上昇値増加、効果時間延長	↑
[illegible]	R	六角義賢	六角の陣	効果時間延長、範囲拡大	↑
[illegible]	R	足利義昭	信長包囲網	効果時間短縮、範囲縮小	↓
[illegible]	R	尼子経久	謀聖の閃き	範囲拡大	↑
[illegible]	R	尼子晴久	八方破の陣	効果時間短縮	→
他	SR	大友宗麟	国崩し	大筒ダメージ上昇率増加	↑

戦国はみだし版 「戦国大戦×pixiv　戦国大戦イラストコンテスト第3弾」開催中:第三回目となる、イラストコンテストが9月25日(火)23:59までの期間で開催中!　過去のコンテスト同様、優秀作品は、「戦国大戦」に武将カードとして登場する!　イラストにも自信のあるプレイヤーは、ぜひこのチャンスにも挑戦してみよう!!　詳しくはpixiv公式サイト< pixiv.net>でチェック!

Ver.1.2E 対応デッキ攻略

ここでは、今バージョンで流行しそうな、実践的なデッキを紹介していく。

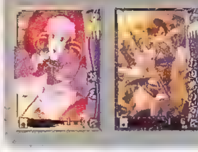
大勢力の爆進陣デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
SS 029	【SS】今川義元	2.0	槍足軽	6	7	大勢力の爆進陣(6)
今 001	【UC】朝比奈信置	1.5	槍足軽	6	3	精鋭戦術(2)
今 007	【SR】井伊直虎	1.5	騎馬隊	4	7	不屈の采配(5)
今 021	【UC】蒲原氏徳	1.0	槍足軽	2	3	精鋭遊撃術(4)
北 026	【UC】関口氏広	1.5	槍足軽	4	7	誘導の術(3)
今 010	【C】伊丹康直	1.5	弓足軽	6	5	撹乱弓術(3)



開幕から強さを誇る「精鋭戦術」と、小回りの効く「不屈の采配」を積んだ爆進陣デッキ。六枚がそろった状態での「大勢力の爆進陣」は武力上昇の高さから、「五色の采配」などの号令に対してめっぽう強い。開幕を伏兵で耐え、隙があれば「精鋭戦術」まで使って開幕の大筒を奪い取る。序盤がうまくいけば、あとはこっちのもの。号令対決では武力上昇の高さからこちらが有利なことが多い。相手が局地戦に攻めてくるようなら、無理に「大勢力の爆進陣」にこだわらず、「不屈の采配」でさばくなど、臨機応変に対応可能。終盤に士気を12ため込んでからの爆進陣→爆進陣は並みのデッキでは止まらないので、できる限りその体制へ持ち込めるように中盤の無駄な士気消費は抑えて戦いたい。また、士気12からのフルコンボが決まれば落城まで見えるデッキなので、中途半端な端攻めは完全にスルーすることも視野に入れておこう。

このデッキを変えるには!?



ワントップ対策で、マウント計略としての【R】お田鶴の方、長時間采配や超絶強化対策としての【SR】瀬名。どちらを採用しても隙は無い。エリア大会のサイドボードにも使えるはずだ。

このデッキの対策は!?

「大勢力の爆進陣」は「効果範囲内に味方武将を入れなければならない」というデメリットがある。【SS】今川義元と同じラインでほかの部隊も動かなければならないので、【SS】今川義元を高武力の部隊で押し込んでやると武力上昇が下がり、相手のラインも上がりにくい。その間に突出した部隊を落とす方法が有効だ。

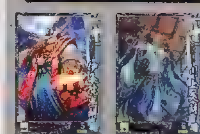
釣り野伏デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
島 017	【SR】島津家久	3.0	騎馬隊	9	8	釣り野伏(7)
島 021	【UC】島津忠長	2.0	槍足軽	7	4	先手大将の槍(4)
嶋 002	【UC】伊集院忠倉	1.5	鉄砲隊	5	3	薩摩隼人の攻め(3)
島 027	【C】種子島久時	1.5	鉄砲隊	6	2	攻城射撃の構え(3)
島 012	【C】川上忠克	1.0	槍足軽	1	5	消耗の術(4)



二枚の伏兵と鉄砲隊により、開幕が強力。大筒を取りながら伏兵を回り込ませ、早めに敵部隊に当てて出してしまおう。特に【SR】島津家久はなるべく早く大筒の取り合いに参加させたい。【C】川上忠克の伏兵は温存しておきたいかもしれないが、「釣り野伏」を掛けると伏兵は解除されてしまうので伏兵の温存の意味は薄く、もったいぶらずに出してしまったほうが無難だ。中盤に部隊をそろえたら、敵部隊との接触前に「釣り野伏」を発動。武力の上昇時間間隔がかなり短くなっているので、気持ち早めでも問題は無い。終盤にも万全の状態で「釣り野伏」を使えることが最善なので、中盤に攻城が取れそうな場合でも、部隊が撤退してしまいそうならなるべく控えておくほうがよい。史実のように、終盤では敵部隊を待ち構えているような態勢で、とどめの「釣り野伏」まで持ち込めていれば勝ちはもらったようなものだ。

このデッキを変えるには!?



「釣り野伏」以外で撃つ計略が無いのを弱みと考えるならこの2枚。【R】伊集院に変えればマウント時の攻城も取りやすくなるし、【R】川上久朗ならば自城際での防衛力が高まる。

このデッキの対策は!?

「釣り野伏」デッキの弱点は、ずばり隠れていないと武力が上がらないこと。相手の武力が上がらないように、味方部隊で敵部隊を追い掛け回そう。もしも相手が逃げるようなら適当なところでこちらから逃げてしまえば、あとは勝手に効果時間が切れてくれる。深追いのしすぎには十分に注意だ。



TVアニメ大ヒット放映中!

青春五角形コメディ『ココロコネクト』が『戦国大戦』とシャッフル!?



戦国大戦 × ココロコネクト

コラボレーション企画、始動!

現在TVで絶賛放映中のアニメ『ココロコネクト』と『戦国大戦』のタイアップが決定！今回はちょっとだけ先行情報を公開。



アニメ ココロコネクト とは？

ファミ通文庫から刊行された同名ライトノベルシリーズのアニメ化。とある高校を舞台に、〈ふうせんかずら〉を名乗る謎の存在が起こした不思議な現象（「人格入れ替わり」や「欲望解放」など）と、それに巻き込まれたごく普通の高校生たちの揺れ動く心を描く青春コメディ。



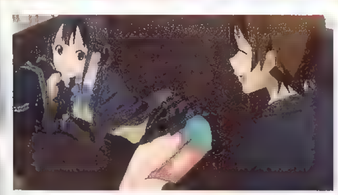
現在、原作小説はファミ通文庫から長編6冊、短編集2冊が刊行中　コミックやドラマCDなど、メディアミックス作品も多い



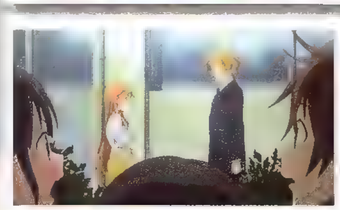


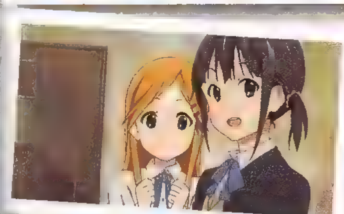












TVアニメの情報はこちら

●スタッフ情報
原作：庵田定夏
（ファミ通文庫／エンターブレイン発行）
キャラクター原案：白身魚
総監督：大沼 心／監督：川面真也
シリーズ構成・脚本：志茂文彦
キャラクターデザイン：赤井俊文
アニメーション制作：SILVER LINK.
製作：私立山星高校文研部

●キャスト情報
八重樫太一：水島大宙／永瀬伊織：豊崎愛生／稲葉姫子：沢城みゆき／桐山唯：金元寿子／青木義文：寺島拓篤

●放送局情報
TOKYO MX：毎週土曜日 深夜1：00～
tvk：毎週土曜日 深夜0：30～
チバテレビ：毎週日曜日 23：30～
テレ玉：毎週日曜日 深夜1：30～
毎日放送 (MBS)：毎週月曜日 深夜2：20～
テレビ愛知：毎週月曜日 深夜2：00～
AT-X：毎週木曜日 10：00～／22：00～（※）
BS11：毎週金曜日 23：30～
（※リピート放送は毎週月曜日 16：00～／深夜4：00～）

●そのほかの詳細は以下を参照
公式サイト：http：//kokoro-connect.com/
Twitter ID：@kokoroco_anime

このシルエットは果たして……!?



今回のコラボレーション企画では『ココロコネクト』から主要キャラ三人が参戦する予定。残念ながら、現時点では参戦キャラや、導入時期、性能、絵柄などの詳細な情報はお伝えできない……が！　今回は特別にカード画像のシルエット画像をどどんと公開！　原作ファンはこれだけで何となく絵柄の予想がつくかも!?　期待して続報を待て！

コラボレーションカードの詳細は次号にて発表!!　乞う、ご期待！



歴代主君が三国志大戦シリーズを語る。

三国志大戦座談会

稼働から七周年もの間愛され続けている『三国志大戦』シリーズ。今回は現役のトッププレイヤーである兀突骨、正覚坊君主に加え、『三国志大戦』をきっかけに、現在はほかのゲームで活躍中の四人を加え、今までの『三国志大戦』についてさまざまなことを語ってもらった。

Text：虎斗

気付いたらのめり込んでいた『三国志大戦』の魅力

虎斗　僕はもともとアナログトレーディングカードゲームを触っていたこともあり、「直接カードを動かすというゲーム性」に興味がありプレイしたら、楽しくて気付いたらはまってました。皆さんが、『三国志大戦』を始めたきっかけを教えてください。

にっぽりくん（以下にっぽり）　僕はサッカーが好きなのでもともと『WCCF』をプレイしていたのですが、そのときの知り合いから薦められて始めました。同じアーケードカードゲームをプレイしてても、直感的なカード操作は新しかったですね。

仁義なき青井（以下、青井）　俺もそんな感じです。ゲーセンで格ゲーをプレイしてましたが、当時はあまり行かなかった時期で、その格ゲーの知り合いから薦められてプレイしたのがきっかけですね。

fan114　僕は格ゲー勢だったのでゲーセンにはよく行ってたね。対戦が好きだったのはもちろん、もともとカードを集めるのが好きだったんだよね。

虎斗　あのガチャガチャ回すカードとかですか!?

fan114　そうそう！　あったらすぐ回してた（笑）。だから「ゲームで使えるカード出るのかー」といった感じがきっかけだったかな。もう、あとはそのままハマりまくって。

兀突骨　僕は、ゲーセンに行ったら、知り合いが【UC】司馬懿をリザボから拾ってきて「カードがあるんならやれるか……」とか思って始めたのがきっかけですね。

にっぽり　え!?　一枚で？

兀突骨　とんだ勘違いでしたね（笑）。結局スターターを買ったんですけど。

正覚坊　僕は皆さんと違って、カードゲームというより、「三国志」が好きだったのがきっかけです。軽い気持ちでプレイしたら、もう面白過ぎて気が付いたらやりすぎてしまいました（笑）。

思い出は尽きない！7年間の情報戦！

虎斗　皆さん、印象に残っているデッキやカードはありますか？

青井　1の教え天啓（※1）ですね。「師の教え」を使って城に帰って、士気たまったら天啓。最強でした！

にっぽり　1コストの攻城力も高かったね。ゴリ、周倉、刑道栄の攻城で40%近く城を削ってたし。

正覚坊　そんなに削ってましたっけ？　今考えるとやばいですね（笑）。

兀突骨　あのころはコスト依存が無かったんですよね。そう考えると今ってバランスいいんだな。

虎斗　1だとワイパー（※2）も衝撃的でしたよね。

兀突骨　あー。めちゃくちゃ強かったですね。

虎斗　周倉のワイパーで太史慈を倒せるのが気持ちよかったです。

fan114　けど、ちょっと触れちゃって逆に一瞬で撤退したりとかね（笑）。

にっぽり　計略やカードではないですが、僕は2の戦器システムが好きでしたよ。



兀突骨

「覇業への道　鳳翼天舞」にて軍神の称号を得た、全国大会優勝者。最近は『三国志大戦TCG』の対戦仲間を探して奔走中。



正覚坊

最新の公式大会「秋葉原の乱」にて優勝した「秋葉将軍」。新時代の三国志大戦界No.1を決める大会で優勝した手腕は並ではない。

三国志雑記

（※1）教え天啓とは?:【R】司馬徽の「師の教え」で知力を上げ【R】孫堅の「天啓の幻」を使用するデッキ。当時は知力による依存が高く、効果時間が非常に長かったため流行した。

（※2）ワイパーとは?:当時の「無敵槍部分を当てた瞬間にダメージが入る」という仕様を生かし、無敵槍を何度も当てるテクニック。武力に関わらず敵を倒すことが可能だった。

稼働初期は今ほど情報が出回らない分、情報収集もゲームの一部として楽しんでました(にっぽり)

fan114　アレ好きだった！　いろいろあったけど、なんだかんだ武将に個性があっていいシステムだったよね。

青井　郝昭の戦器とかやばかったですね。魏武の大強でただでさえ硬いのに、槍兵防御アップのせいでなかなか撤退しない。城門にいると鉄壁でしたね。

虎斗　逆に白銀馬超なんか伏兵防御アップでしたよ。なんか格差を感じますね。

青井　伏兵防御アップ（笑）。

兀突骨　上級戦器（※3）とかもありましたよね。

fan114　あったねー！　争奪戦とかで手に入ると、がぜんやる気が沸いた。同名武将との対戦で「お前の張飛じゃ俺の張飛には勝てねーぜ！」みたいな（笑）。

にっぽり　あと2のころで流行したデッキだと王者の進軍とかかな。

青井　知り合いが使ってたのを見てましたけど、開幕端攻城とか全部スルーですもん。士気がたまるまでひたすら待って、そこから田豊使って「勝ったー！」って喜ぶ（笑）。

にっぽり　真似して使ってるときに騎馬で端攻城止めに行ったら、「その動き、無駄！」って言われたからね（笑）。

虎斗　武力高すぎて1スルーだ。と思ったらこっちの城が落ちて目が点になるデッキでしたね。

にっぽり　そうそう。大体の城が落とせます。

兀突骨　今考えると、なんだかんだで、あのころはいろいろと荒削りでしたよね。

fan114　確かにね。けど、これもある意味、個性として楽しんでたんじゃないかな。

虎斗　ほかにもシステムでは、連計（※4）が特殊な性能だったので印象的でしたね。

正覚坊　ありましたね。毒の連計とか！

fan114　毒連計……って何だっけ？

青井　えーっ!? あれですよ北●のザコキャラみたいなやつが持ってる……。

fan114　あー!! あの「ヒャッハー！」ってやつだ（笑）。

兀突骨　あいつメインで毒遮断デッキとかはやりましたよね。

にっぽり　成公英とかね。

虎斗　懐かしいですね。大会で鮑三娘の息吹消されましたよ。

青井　3/7でしたっけ？　長いし一騎討ちもしないんで安定でしたよね。また一喝馬超も強くて。

正覚坊　「今だっ！」てやつですよね。スペックも良くて壊れてましたよ。

にっぽり　解除戦法で守って最後、一喝連打で横にずれながら攻城取ったりとかもありましたね。

虎斗　すごい時代だった（笑）。

fan114　正覚坊さんって1とか2のころってどんなデッキを使ってたんですか？

正覚坊　そのバージョンで一番強いデッキを……というのは冗談で。2の最初のころは「劉備の大徳」を使っていました。1から2になるとき、バージョンアップの情報を見て、曹操の「魏武の大号令」が「知力長時間」って書いてあったので気になったんですけど、劉備しか持っていなかったので蜀を選んだんですよね。

虎斗　そのとき手元に曹操があったら？

正覚坊　三国志的にはどっちも好きなので、分かりませんね。でもそのころから蜀を使い続けてるので、もし曹操を選んでたら今ごろは魏を使ってたかもしれません。

兀突骨　運命の分かれ道でしたね。あ、2になったときは群雄伝ができたのが衝撃でした。

虎斗　1だと全国以外は店内のみでしたから楽しかったですね。同時に待ち時間も増えましたけど（笑）。

青井　1のころは全国対戦を選んで一戦目で負けたら終了でしたからね。後ろで待ってる間は「前の人負けてくれないかなー」っていつも思ってましたもん（笑）。

fan114　俺はそのころ、とりあえずプレイしたくてしたくて仕方がなかった（笑）。払い出されたカードはあげるから、プレイだけさせてくれないかなって思ってたよ。

虎斗　バージョンアップも今みたいに公式で告知がないので、自分たちで調べてましたから、じっくりプレイしないと分かりませんでしたからね。

兀突骨　SNSとかでも「バージョンアップ情報」とかで日記書くと足跡すごかったですよね。



fan114　分かる！「画像あり」とか書いてあると釣られちゃうんだよ。

虎斗　情報に飢えてましたよね。俺の使ってるこのカードはどうなったー！　って。

にっぽり　でも自分で調べるのに限界がある分、ゲーセン内でのコミュニティみたいなものができやすかったかもしれませんね。

青井　昔は昔で、そこら辺がよかったですね。

三国志大戦の現在と、それぞれのゲームへの引き継ぎ

虎斗　僕たちの座談会が掲載される本には、【EX】曹操が付録されるんですよ。

にっぽり　秋葉原の宴のネタだ！　TCGの曹操のやつですよね？

虎斗　はい。なので、これを機に、ちょっと離れていたプレイヤーさんも戻ってきてもらえるかなと思うので、現在の『三国志大戦』事情について話していきましょうか。

fan114　これはぜひ現役勢にお願いしたいね。

正覚坊　今は……そうですね。前と違って、証の獲得条件が緩やかになったので、やればやるだけ位が上がるようになっています。

にっぽり　全国の順位も結構入れ替わってますね。

青井　にっぽりさんよく知ってますね。今もチェックしてるとは、さすがです。

正覚坊　それから、本当に今はバランスがいいです。今まで、1と2の話をたくさんしたからかもしれませんが（笑）。

青井　今はどんなデッキがはやってるんですか？

正覚坊　閻圃ワラとか乱とかですね。それに対抗するように、最近は業炎至高とかも流行です。

fan114　たとえば復帰するとしたら、どれを使ったらいいかな？

正覚坊　なるべくなら戦略でカバーができる業炎至高がオススメですかね。

虎斗　次ページに載っている【EX】曹操のデッキもよろしくお願いしますね！



仁義なき青井

通称ラスボス。一見しただけでは意図が分からないデッキを使い、周囲を沸かせる。現在は『戦国大戦』をメインにプレイ中。



にっぽりくん

戦国大戦では、「雲のジュウザ」として活躍中。大戦シリーズのノウハウとスキルは群を抜いている。その華のあるプレイでファンも多い。

三国志雑記

（※3）上級戦器：『三国志大戦2』では武将の「戦器」を手に入れると、その能力が強化された。上級戦器はその上位版で、目当ての武将のものを手に入れることはかなりの難度を誇った。
（※4）連計：効果範囲が「特技：連計を持つ武将同士の間」という、特殊な効果範囲を持つ計略。部隊の配置によっては非常に大きい効果範囲を作ることが可能だった。

今は、バランスもよく楽しいバージョン！（正覚坊） なるべく気楽な気持ちで復帰してほしいです（兀突骨）

虎斗　次に、現在別のタイトルをメインにプレイしている皆さんは、そのゲームで『三国志大戦』での経験が生かされたことはありますか？

青井　全部っす！

にっぽり　適当だなあ。

青井　まじめに話すと、『戦国大戦』では計略のタイミングとか、ローテとかはそのまんまなので生かされてると思います。

虎斗　システム的にそこまで離れてないから生かしやすいですよね。ただ、そのせいで最初は微妙な違和感にも悩まされましたが（笑）。

にっぽり　交互にプレイすると違和感は生まれますね。最初のころは、戦国に慣れていない状態で、どちらもプレイしてたので大変でした。

虎斗　にっぽりさんは、三国・戦国と同日にダブルで頂上対決に載ったりもしてましたよね。

fan114　『三国志大戦』と今、僕がメインでプレイしている『LoV』シリーズは結構違和感が大きいから、カード操作の面っていうよりは戦略面で経験が生きたくらいかな。

虎斗　逆に『LoV』から『三国志大戦』や『戦国大戦』に生かせる経験ってあります？

fan114　どうかなぁ……。『LoV』と大戦シリーズは違和感が大きいからね。あんまり役に立たないかもしれない（笑）。ただ、判断力とかは、同じカードゲームとして生かせるはずですよ。

これからの三国志大戦に期待したいことは

虎斗　『三国志大戦』のこれからに期待したいことはどんな要素ですか？

正覚坊　『三国志大戦4』ですね！

兀突骨　僕もです!!

虎斗　確かにやりたい！　けど、僕は『戦国大戦』もあるから……。データのやり取りの仕方を戦国仕様にしてもらえればうれしいですね。

青井　逆に『三国志大戦2』がやりたいですね。

にっぽり　それもいいな。壊れてたカードをエラッタしてもらえたりとかしたら、ぜひやりたい。



兀突骨　あとはあんまり突飛なことをしないでいただければ、いつまでもプレイし続けます（笑）。

fan114　今のままでいいってこと？

兀突骨　なるべく現状維持な感じで。今の状態は本当にバランスもいいですし気に入ってるので。

正覚坊　確かに今は本当にバランスいいですからね。このまましばらくは遊べそうです。

それでは、最後に一言お願いします。

fan114　久しぶりに『三国志大戦』の話ができて楽しかったです。

にっぽり　戦国、三国ともに、画面で出てきたらよろしくお願いします。

青井　『戦国大戦』もよろしくお願いしまーす。

兀突骨　『三国志大戦』の画面で会いましょう。

正覚坊　まだまだ上を目指してがんばります！



fan114

『三国志大戦』では魏4と呼ばれるデッキで勝利を重ねた古豪。アルカディアにてライターも務めた。現在は『LoV』シリーズにて活躍中。



虎斗

『三国志大戦』をはじめ、『戦国大戦』、『三国志大戦TCG』などさまざまなものに手を出すマルチプレイヤー。今回は聞き手として参加中。

特別付録【EX】曹操を使いこなせ！



No.	武将名	コスト	兵種	武	知	計略名（士気）
EX 038	【EX】曹操	1.5	騎兵	8	10	百火繚乱（8）
魏 030	【SR】張遼	2.5	騎兵	9	7	神速の大号令（7）
魏 028	【R】張郃	2.0	槍兵	7	7	魏武の強兵（3）
魏 019	【UC】徐晃	2.0	鉄砲隊	8	5	神速戦法（4）

今回付録される【EX】曹操は、魏版の「五虎将の大号令」を持つ新カード。武力4、知力10というスペックは十分に合格点。計略の効果は絶大たが、一試合に一度しか使うことができないデメリットを持つので、使いどころに注意が必要だ。まずは開幕を【R】張郃で優位に立ち回り、中盤は「神速戦法」で戦場をかき回すか、「神速の大号令」で勝負を仕掛けよう。「魏五将の大号令」の守備は非常に堅いので、曹操以外の武将は撤退を恐れずに戦おう。

次号付録は【EX】劉備！

次号には【EX】曹操に同様に、『三国志大戦TCG』のイラストを使用した【EX】劉備が登場！　計略名は「真・桃園の誓」いとなっているが、必要士気9は本家を上回る。計略の効果範囲も全体となっており、その効果のほどが非常に気になる。やはり「五虎将の大号令」のように、桃園だけあって関羽や張飛と関係があるのだろうか……!?



三国志雑記　**次号予告**　次号は、今回の座談会でも出た、シリーズ全体で印象的なできごとを振り返る特別企画を掲載予定！　当時、ブームの中心にいたプレイヤーや、担当ライター、当時の画像や写真などで当日の様子を振り返りつつ、思い出を語っていただく。ほかのカードゲームのプレイヤー間でも話題が出ることが多い「三国志大戦」も、コレさえ読めば「知った気に」なって会話に参加できる！

7年の時を経て、今ふたたび闘魚たちが覚醒する！

THE RUMBLE FISH 2 for NESiCAxLive
ネシカ クロス ライブ

二種類のゲージに代表される独特なゲームシステムで、根強い人気を誇る『ザ・ランブルフィッシュ2』がNESiCAxLive対応版として帰ってきた！　ただの移植にとどまらないさまざまな追加要素にも要注目だ。

ザ・ランブルフィッシュ2 for NESiCAxLive
■メーカー：ディンプス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：稼働中(2012年8月7日)
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESiCAxLive

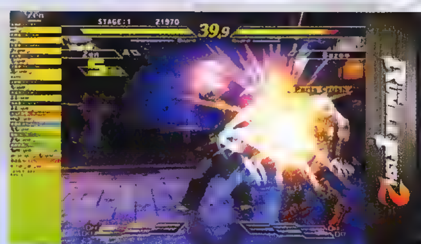
Text：kogat、モミアゲ

ザ・ランブルフィッシュ 2とは？

ディンプスが2005年にリリースした2D対戦格闘ゲーム。ほかに類を見ない読み合い重視のゲームシステムを備えており、相手の裏まで読み切って勝利を得たときの快感も本作ならではのもので、未だに多くのファンの心をつかんで離さない。今回はNESiCAxLive版の配信開始にあたって、『ザ・ランブルフィッシュ2（以下、ランブル2）』の持つ魅力を再確認しておこう。未体験のプレイヤーは、この機会に本作独特の奥深い世界をぜひ味わってみてほしい。

一目で分かる
アトミスウェイブ版からの変更点

- 一部キャラクターの性能調整
- 画面両脇にコマンド表を表示
- 試合の合間に TIPS 画面表示
- グラフィックのブラッシュアップ　など



対戦画面両脇のスペースには選択したキャラのコマンド表が表示される。これから始めるプレイヤーや初心者もインストがなくてもプレイに支障をきたさない、ありがたい配慮だ。

第5のボタン「Dボタン」を使いこなせ！

本作は、二段ジャンプや空中ダッシュの無いクラシカルなスタイルの格闘ゲーム。空中では地上技をガード不可能なこともあり、地に足を付いてじっくり立ち回るタイプのゲームだ。五つのボタンのうち四つ（LP、LK、SP、SK）は攻撃ボタンで、タイミングよく順番に入力することでラッシュコンボを繰り出せる。ここまでは従来の格闘ゲームの経験があればすんなり飲み込めるだろう。残るDボタンによる行動こそが、本作のカギを握る独自要素となるので、しっかり把握しよう。

操作方法



グラウンドダッシュ（立ち状態でD）

キャラクターが低姿勢をとりながら前方へ一定距離移動する。移動中は足元を狙った攻撃以外を回避することが可能なほか、動作を中断して攻撃を繰り出すことも可能。先に攻撃を当てたほうが有利な本作では非常に重要な行動である。

エリアルダッシュ（しゃがみ状態でD）

キャラクターが前方へ小さくジャンプする。相手の下段攻撃や投げを回避するのに使用するほか、やはり動作中にジャンプ攻撃を繰り出せるため、攻撃の布石として用いることもある。

ハイエアーダッシュ（ジャンプ中にD）

空中に一瞬だけ静止して無敵状態を作り出す。動作後は無防備となるが、慣性を失って下方向へ落下するため、前方ジャンプから使用することで対空技の空振りを誘うなどの用途もある。

グラウンドリカバリー（ダウン中にレバー＋D）

ダウン状態から移動起き上がりを取る。移動方向はレバーで選択可能（前方or後方）。動作の前半は打撃無敵で起き攻め回避に有用だが、後半は無防備で様子見されると危険で、投げにも弱い。

これら、Dボタンによる特殊な行動はうまくすれば大きなリターンを得られるが、手痛いダメージを受ける危険性も含んでいる。相手の動きを読んで、Dボタンを的確に活用することが、本作のだいご味の一つだ。

開発メーカー「ディンプス」からのコメントを紹介！

このたび株式会社ディンプスは、株式会社セガ様と共有しておりました本タイトルの著作権につきましてセガ様の持分、及び商標権を譲り受け致しました。これからは弊社が所有するオリジナルタイトルとして、さまざまな展開を検討してまいります。まずは最初の取り組みと致しまして、皆様に少しでも早く、また多くの方々に本タイトルをプレイしていただきたいと考え、タイトー様が展開されているNESiCAxLiveに向けて『THE RUMBLE FISH 2 for NESiCAxLive』をリリース致しました。本作は2005年当時の『THE RUMBLE FISH 2』をベースにバランスをチューンナップ、新システムの搭載などを行なっておりまた秋にはさらなるチューンナップ版のバージョンアップリリースも予定しております。今後の『THE RUMBLE FISH』シリーズのさらなる展開に御期待ください！

POSTSCRIPT T.R.F2
ラッシュコンボ補足：基本ルートは、L→S→Sで、一つの連携中に同じボタンを二度使うことは不可能。ただし連打キャンセルは可能だ。また一部キャラにはルート制限があり、[illegible]の繋ぎのみ可能となっている。必殺技によるキャンセルも含め、繋ぎには大幅にディレイを掛けられるのも特徴で、本作の独特なゲーム性を構築するのに一役買っている。

「攻撃（オフェンス）」と「防御（ディフェンス）」――二種類のゲージシステムを駆使して勝利をつかめ！

≫オフェンスゲージ（攻撃を当てると増加・最大ストック3）使用アクション

※数字はゲージの消費量を表す。

●オフェンシブアーツ（1）

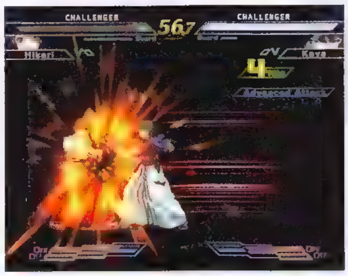
いわゆる超必殺技。必殺技をキャンセルして繰り出すことも可能（クリティカルキャンセル）。性能は技ごとにさまざまだが、共通の性質としてはヒット後は各種リカバリー行動が不能となる点が挙げられる。始動技がヒットしたら必殺技→オフェンシブアーツと繋いで、起き攻めに移行するのが本作におけるセオリーの一つだ。

●ジョルトアタック：LP+LK（1）

発光エフェクトとともに繰り出されるガード不可能な攻撃で、地上版は、地上の相手に当てると行動不能となって浮き上がり、追撃が可能。空中の相手に当てた場合はすぐにダウン状態となるため、仕掛けられた場合は空中に逃れよう。逆に空中版は、空中の相手にしか行動不能効果が発動しない。

●アドバンスドアタック：SP+SK（1）

発生の早い突進技を繰り出す。ヒット後は通常技でキャンセル可能で、コンボや連携を伸ばすのに使用する。この技に限って通常技の空振りもキャンセル可能なのが特徴だ。レバーによるコマンド入力が不要な技なので、インパクトブレイクへのカウンターとしても有効。ただし、一つの連携中には一度しか使えない点と、全キャラ共通の弱点としてグラウンドダッジで避けられてしまう点には注意が必要だ。使いこなせばそう快なコンボが可能なので、ぜひ使いこなしたい。



アドバンスドアタックは、本作を代表する攻撃システム。コンボに連携にフォローに、活躍の場面は多岐に渡る。

●インパクトブロウ：攻撃ヒット直前にD（1）

キャラごとに定められた対応必殺技を繰り出す際に追加入力することで、オフェンシブアーツ同様のリカバリー不能効果を付与することができる。なお、必殺技のヒット・ガードに関わらずゲージは消費されてしまう。

≫ディフェンスゲージ（時間経過及びガードで増加・最大ストック3本）使用アクション

※数字はゲージの消費量を表す。

●クイックリカバリー：空中くらい時にD（1）

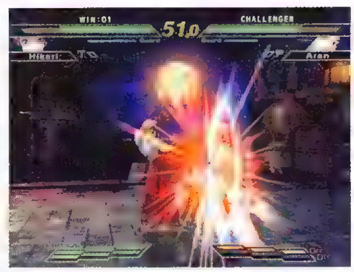
本作では空中で攻撃をくらってしまったあと、ボタン入力で通常状態に復帰（リカバリー）をすることが可能だが、動作が緩慢なためさらに追撃を受けてしまう危険性がある。クイックリカバリーはゲージを消費するかわりに素早く通常状態に復帰するので、安全に仕切り直せる。

●インパクトブレイク：ガード時にD（1）

成功すると、攻撃してきた相手にわずかな硬直時間を与えることが可能。連続ガードの連携に割り込めたり、反撃が間に合うようになるなどの利点があるが、攻撃側も各種キャンセル行動に派生することは可能で、ここからの読み合いこそが、本作のアイデンティティーといっても過言ではない象徴的なシステムだ。本作では強烈なラッシュを仕掛けることの可能なキャラが多く存在し、相手の攻撃をガードし続けているとガードクラッシュを起こして無防備な状態をさらしてしまう。崩される前にインパクトブレイクで活路を見出さなければ勝利は得られないぞ。なお、下段攻撃にはしゃがみガード、それ以外の攻撃には立ちガードで入力しないと成立せず、下段でない攻撃をしゃがみガードした際に入力すると、効果は得られずゲージだけが消費されてしまうので注意。また、Dの追加入力及びゲージの追加消費により、与える硬直が2倍となるダブルインパクトブレイク、3倍となるトリプルインパクトブレイクも可能だ。本作をプレイする上で、必ず覚えておきたいシステムだ。

●ディフェンシブアーツ（2）

防御的な技を繰り出す。性質はキャラごとに異なり、ガードキャンセルやくらいキャンセルで繰り出せるものが多い。2ゲージ消費してしまうが、ほぼ確実に相手の攻めを切り返すことが可能。



シリーズの代名詞・インパクトブレイク。ネシカ版ではダブル成功時のガード硬直を必殺技キャンセル可能になった。

≫オフェンス＆ディフェンス両ゲージ使用アクション

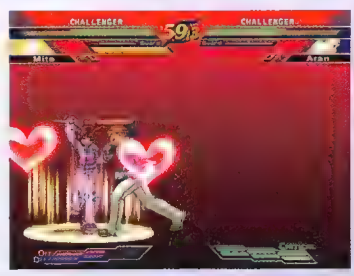
※数字はゲージの消費量を表す。

●ブーストダイブ：LP+SKorLK+SP（両1）

発動すると一定時間、各キャラごとに固有の特殊能力を発動する。必殺技が強化される、分身が付く、徐々に体力が回復するなど、その効果はさまざま。また、コマンドは2パターンあるが、効果に差はないので、使いやすい方を選択しよう。なお、発動中は各種ゲージが増加しない点に注意が必要だ。

●クリティカルアーツ（両3）

全ゲージを消費して繰り出す究極の必殺技。技の性質はやはり各キャラによって異なるが、共通の特徴として連続技補正も根性値補正も無視した固定の大ダメージを与えられる点が挙げられる。オフェンシブアーツと同様にクリティカルキャンセルも可能で、使用コストは最大だが、あらゆる状況からKOを狙えるぞ。



ブーストダイブの発動に隙はないが、時間停止演出が入る。リバーサル発動から状況確認に用いる場合もあるぞ。

「攻撃（オフェンス）」と「防御（ディフェンス）」2種類のゲージシステムを駆使して勝利を掴め！

次ページからは、本作で操作可能な全16キャラクターを順に紹介していこう。指針として、各キャラクターをパワー・スピード・テクニカルの三分類にカテゴライズし、また特に初心者にオススメのキャラクターも抽出してみたので、選択の参考にしてほしい。独創的なゲームシステムだけでなく、SMS（スムースモデルアニメーション）システムによってなめらかに動くキャラクターの動作も本作の特徴的な部分であり、見た目で動かしてみたいキャラクターを選ぶのもアリだ。



戦い続けることで着衣が破損していく表現も本作ならでは。別人のように豹変するキャラもおり話題を呼んだ。

アトミスウェイブ版でのキャラクターランク

A	ベアトリス、ハザマ、ミト、ヴィレン、カヤ
B	ゼン、アラン、グリード、ガーネット、バズウ
C	ラッド、シェリル、ヒカリ、ボイド、オービル、タイフォン

次のページでは、全キャラの基本戦術を解説！

POSTSCRIPT T.R.F2

三強とうたわれたベアトリス、ハザマ、ミトについて調整が入った。ベアトリス:体力低下、空中エアリーディスクの硬直増加、Dゲージ上昇率低下。ハザマ:強蓋天斬の硬直増加、ガードクラッシュ性能低下、Dゲージ上昇率低下。ミト:BDの発生鈍化、構え切り替えの硬直増加、誅滅の性能低下。下位キャラを中心に強化調整がなされているのもあり、本作でランクがどう変動するかは未知数だ。目下の最強候補はAランクの残り二人か？

ゼン

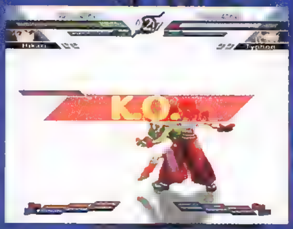
万能対応型オールラウンダー

本作の主人公でもあるゼン。通常技はどの方向に対して強いかが一目でわかるものが多く、しっかり使い分けられれば多くの状況に対応可能。必殺技も斬震拳(飛び道具)、壊迅撃(突進技)、旋轟拳(無敵技)とバランスよく備わっており過不足はない。特筆すべきはOAの劫迅烈震撃。ヒット時に相手を強制的に画面端へ連行するのが特徴で、どこからでも起き攻めに持ち込むことが可能。壊迅撃や旋轟拳からCCで連続ヒットするため、決める機会も多い。ガンガン前に出ていくタイプのキャラではないが、隙を見て次に出す必殺技が強化される禍魂法を仕込めれば、切れ味の鋭い攻めを展開可能だ。

ヒカリ

ついに姉を超えるときが来た!?

ダッシュ攻撃に慣性が乗りやすく、ガードさせても有利なLPから間断なくダッシュ攻撃につなげることが可能。また、朧蝶(当身技)や紅葉払い(Gダッジ潰し)など、リスクはあるが読みを通すことで大きなリターンを得られる技を多く持つ。今作では、風珠の強化で立ち回りにも幅が出たのも◎。



調整によって朧蝶及び身陰返しのダメージが上昇! その努力が報われる!

タイフォン

相手に動きを読ませるな!

タイフォンは素早いダッシュスピードに、地上、空中でも撃てる飛び道具、さらには画面を縦横無尽に飛び回る必殺技を備え、相手に的を絞らせない立ち回りを得意とするキャラクター。相手が辟易としてきたらコマンド投げの烈双按を狙っていこう。ヒット後追撃が可能なうえ、空振りの隙も非常に少ない。首尾よく烈双按を決めた後は、OAの縮動・崩衡按まで繋いでダウンを取る。その後は縮動砲(飛び道具)を相手の起き上がりに重ねて接近し、再び投げを狙っていく。ただし、通常技のリーチは非常に短いので、ほかのキャラと正面から殴りあうのは避けたほうが懸命だ。

ガーネット

長く美しい足技で機先を制す

ガーネットはすべての攻撃が足技(パンチ系の攻撃ボタンを押してもキックが出る)で、長いリーチを持つ通常技を多く備える。必殺技で特筆すべきは、上中下段に打ち分けが可能な蹴り技、ピアシングハート。追加入力によって当てた相手を引き寄せたり、突き放したりが可能なほか、攻撃そのものを繰り出さず動作を中断することも可能。相手との間合いを調整しつつ通常技キャンセルから素早く動作中断に連携し、相手のリーチ外から足技で攻め立てるのがガーネットの得意とする戦法だ。ダッシュも速く地上戦の強さは折り紙付きの彼女だが、ジャンプ軌道が特殊なため空中戦は苦手。

ボイド

OAの使いどころがポイント

ボイドの特徴は必殺技のモーションを途中で中断可能な点。相手がとっさにガードを固めたところを、投げで崩していこう。移動速度は遅めで技のリーチも短いが、攻撃発生は早く判定も強いので侮れない。スーパーシャイニーパンチは、それまでに当てたサニーフィンガーの回数で攻撃力が上昇する。



強サニーフィンガーが二段技に変更された。もちろんサソリカウンターも二つ稼げる。

オービル

肉を切らせて骨を断て!

長い間合いのフルグラビティロック、移動投げのアサルトスルー、対空投げのスナイプスルーなど、多様な投げ技を持ち、唯一、空中投げが可能なキャラでもある。動きは重いが、相手を端に追い込んだ際の圧力は強烈。BD中はスーパーアーマー状態になるので、攻撃を耐えて投げる戦法も取れるぞ。



体力上昇と、フルグラビティロックのダメージ増加調整で、BDの利用価値が上昇!

ヴィレン

連続攻撃で思考する隙を与えるな

ダッシュもジャンプもトップクラスの素早さを誇り、発生に優れた通常技を多く備えるヴィレンは、本作で重要な「初手を取る」能力が非常に高い。緩急自在の連携に発展可能なダシュアティスラッシュ、ガードさせて有利を取れるサラマンダーフレイム、ローリスクに攻めが展開可能な設置技ヒトフーイブレジングボムなど、攻勢の維持に有用な必殺技を活用して、初手を取ったらそのまま相手を攻め倒そう。一方で、一度守勢に回ってしまうと切り返す技に乏しいのが欠点。そうなってから対処しようとしても厳しいので、そうならないように立ち回りを磨くことが重要になってくるキャラクターだ。

カヤ

無敵の択一攻撃は圧巻!

カヤの特徴は低く鋭いジャンプ。下方向に強いジャンプSKの性能ともあいまって、見てから落とすことが難しく、ただ飛び込むだけで相手にとっては脅威となる。先手を取ったら、リーチは短いが発生が早く、ヒット後はさらに追撃が可能な月影(投げ)で相手のガードを崩す。投げを警戒する相手は足元が空くので、ラッシュを仕掛ける際は下段技を組み込むと効果的。ヒット確認し、しっかりコンボに繋げよう。起き攻めはめくり性能の高いジャンプSPも併用し、表裏の攻めを仕掛けていく。隙の少ない飛び道具である飛翼も使い勝手が良く、遠距離戦や地上戦もある程度器用にこなせるキャラクターだ。

POSTSCRIPT T.R.F2

…DA:ディフェンシブアーツ、IB:インパクトブレイク、BD:ブーストダイブ、Gダッジ:グラウンドダッジ、Aダッジ:エリアルダッジ。アイコン解説:Ⓟパワータイプのキャラクター。Ⓢスピード、機動力重視のキャラクター。Ⓣ独自のシステムなど、テクニカルな操作が必要なキャラクター。

アクセルストライクで流れを掴め

アラン



当てて有利な飛び道具、アクセルストライクが強力。発生は遅いが、出てしまえば大幅に相手の行動を制限可能。相手がジャンプで飛び超えてくるなら、対空性能の高い立ちSKやヴァーチカルストライクで迎撃しよう。迎撃を恐れた相手がガードを選択したなら、一気に攻め立てるチャンス。三段まで派生可能なヴァンガードストライクも活用し、ガードクラッシュを狙う。アクセルの出鼻を挫こうとする相手には、リーチに優れ硬直の少ないしゃがみSPを振り回すのが効果的だ。アランの攻めは非常に強力だが、IBやGダッジに弱い特性がある。使っても相手にしても、本作のだいご味を味わえるキャラだ。

相手の活路を塞ぐ頑強な罠

シェリル



鋼糸を使うシェリルは、クセのある技が多い。中でも重要なのがアンブラーゼン（マーカー設置）とシュナイデント（鋼糸発射）だ。マーカーは四つまで設置可能で、シュナイデントで発射された鋼糸はマーカーを設置された順に辿っていく。相手を挟むようにマーカーを設置し、鋼糸の往復に巻き込むことができれば、相手はガードせざるを得ないためJAが確定するぞ。普通に殴り合って勝てるキャラは居ないので、マーカーの配置が終わるまでは上空に静止するアンファングとそこからの各種派生技、アンブラーゼンの空中制御性能などを駆使して相手から逃げ回りつつ、攻勢に転じるスキを狙え！

規格外のリーチで相手を制圧！

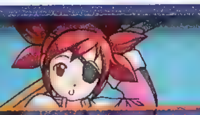
バズウ



非常に大きな体格のキャラクターで、その恩恵は並外れたリーチを誇るしゃがみLP、LKに表れている。中段攻撃となる昇りジャンプSPも強力だ。バズウは攻撃がヒットしても単発で終わることが多いが、攻撃力が高く設定されているので、単発技だけでも十分KOを狙えるぞ。任意のタイミングで瓦礫を降らせるアースダイブもバズウの特徴的な技。大技の隙のフォローや、相手のラッシュをカットするなど、攻守両面で役立つ。歩き速度が非常に遅いため、移動にはジャンプやダッジを使おう。Gダッジからは投げを狙うのも有効で、相手が飛んでいた場合自動的に対空能力の高い近距離SPが出るのが強い。

二つの構えを使い分けよう

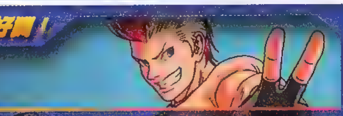
ミト



木刀を携えて戦うミトには二種類の「構え」がある。「罪の構え」から放つ攻撃は木刀を振り回すものが多く、大きな攻撃判定を備えるがラッシュコンボに繋ぐことができない。隙の少ない飛び道具、慈愛や、切り返しに重宝する慈悲により、相手を寄せ付けない立ち回りを得意とする。「罰の構え」は木刀で突くものが多く、直線的な攻撃判定を備えており、こちらはラッシュコンボに繋げることが可能。Aダッジからのジャンプ SKは発生の速い中段攻撃として強力だ。構え切り替えはさまざまなタイミングで可能なので、そのつど、状況に合った構えを選択することが重要。BDのはぁとばりあもまだまだ使えるぞ。

狙いは単純！　今日も絶好調！

ラッド



豪快に手足を振り回す通常技と、直線的な突進技が特徴のラッドは、見た目通り、狙いも分かりやすい接近戦。ハイジャンプ中のみ出せるライダー・ラッド・キックは、相手に触れさせるだけでガードゲージを大幅に削りつつラッドのターンが始まる強力な技だ。ラッシュコンボや追加入力も可能な弾丸タックルと組み合わせて、ガードクラッシュを狙っていこう。また、百発ランチャーは最大までためると一瞬で相手のガードを粉砕することが可能。相手が飛び道具を撃ってきたら、鉄腕ガードを使ってみよう。ヒートゲージが上昇し、通常より強化された必殺技を繰り出せるようになるぞ。

相手の攻撃すら好機に変える

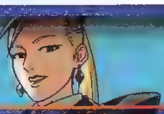
グリード



グリードは、飛び道具のタスラムを主軸とする攻撃的なキャラクター。弱タスラムは地を這うタイプの飛び道具で、隙が少ないためガードさせて有利。相手がガードをするならラッシュを仕掛け、ジャンプやAダッジで飛び越えてくるなら高い対空性能を持つしゃがみSPで撃墜しよう。強タスラムは目の前に縦長の攻撃判定を発生させる。弱タスラムとモーションが同じで、飛び越えようとした相手を引っ掛けることが可能。カウンター時は、さらに追撃可能だ。防御面ではIB時限定技のガ・ボーが強い。成功すれば相手の硬直が解ける前に攻撃がヒットするため、Dゲージ1本で確実に切り返すことが可能。

連続攻撃で思考する隙を与えるな

ベアトリス



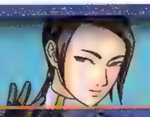
防御的な技の多い対応型のキャラクター。広い攻撃判定のライズアークで牽制し、飛び込んでくる相手はダストテイルで迎撃する。リミットレスは動作中に攻撃を受けると軌道が変化する特殊な移動技。ダッシュと使い分けて相手を翻弄しよう。OAのアークフレアはガードクラッシュ性能が高い。



OAは成功時に相手の動きをスローにさせる。一方的に攻撃するチャンスを生み出す！

圧倒的な攻撃力を誇る白い悪魔

ハザマ



相手の背後へ回ることが可能な霊駆や転輪蹴を絡めた攻めが特徴的なハザマ。回身流転の構えからはさまざまな派生技を繰り出せる。間合い次第ではガードされても有利な状況を維持できる回身・頂心肘は特に強力だ。派生技のプレッシャーを盾にあえて何も出さず、構え解除から攻め直すのも有効だ。防御時は、スキを見て無敵技の蒼天斬で切り返す。弱は発生が早く、強は無敵が長い。ダッシュ速度、通常技の性能、コンボ入力など多くの面で高水準な能力を備えているが、唯一体力だけは全キャラ中で最も低い。一つのミスですべてが台無しになってしまう危険性もあるキャラクターだ。

POSTSCRIPT T.R.F2

これから「ランブル2」を始めようという諸兄には、一度ディンプスの「ザ・ランブルフィッシュ2」公式ウェブを訪れてもらいたい。ここには掲載しきれなかった全キャラ技表や詳細なシステム解説など、有益な情報が満載されているぞ。<http://www.dimps.co.jp/rumblefish2/>

弾幕少女

ダンマクショウジョ



族の誇りだと喜んでくれたし、学院の壮行会で曲を舞って見せたときの歓声は今でも忘れられない。エリザベス女王は勲章まで与えてくださった。隠密行動とはいえ任務は十分に勝算のある作戦ばかりだったし、周りが思っているほど危険な目にあったことは無い。それに、「宝石」としての能力は圧倒的だった。

「異星物」じゃ無くて、「異生物」だってウワサ、知ってる?

上海生まれである「電気石」の麗三娘からそのウワサを聞いたとき、にわかには信じがたかった。「異星物」はいつだって機械にしか見えなかったし、尊敬できる優秀な将校たちにも、「宇宙で胞子をばら撒く菌糸類」だと教えられてきた。「欲」はあっても「情」などないのだと。

でも、しかし。

悩み始めた彼女に届いたリーダー、「金剛石」裏切りの一報から、この物語は始まる——。



ラフイラスト

線画

彩色

魚先生からのコメント

レーザーってキレイ。武器を構えて獲物を狙って……そんな構図で考えていましたが逆に弾避けしてるのもいいかなと思い完成しました。しばらくシューティング系をやり込んでいないので描きながらテンション上がってきました。……基板屋行ってこよう。

「魚」先生プロフィール

イラストレーター。彼女はつっこまれるのが好き!(アスキーメディアワークス刊)シリーズ、魔王が家賃を払ってくれないシリーズ(小学館刊)挿絵、ゲーム原画などで活躍。タウンメモリー(エンタープレイン刊)ではコミックの作画も手掛けている。

直筆色紙プレゼント!



希望者は1ページの応募要綱を読み、アンケートはがきよりご応募ください!

アリス・アメジスト

Alice-Amethyst

●出身地:イギリス ●血液型:A型
●身長体重:160cm/48kg
●スリーサイズ:89/58/85
●好きなもの:マグロとヤングコーンのハム巻きビネガーぶっかけ ●苦手なもの:水

膨大なエネルギーを発する鉱石の採掘をめぐり、長期にわたって星間戦争が続いている世界で、鉱石の属性エネルギーを基にしたレーザー砲を武器に戦う。ピンチの時にはエクスプロージョン・ジュエルで四次元的に敵機を一掃する。趣味はオジギソウをさわること。

弾幕少女

ダンマクショウジョ

七瀬葵来来

連載的挿画

「妖精」



七瀬先生からのコメント　七瀬葵です。またこうして10年以上経っても大好きなSNKさんのナコルルのイラストを描かせていただけることになり、感無量です。しばらく毎月の連載になるとのこと。皆さんよろしくお願いいたします!

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

カイゼルちくわ：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（アルカナシグナルズ）
げっつ☆先生:P081-084（グレースケール、大瀑布）

夏の暑さのピークは過ぎましたが、体に蓄積している夏ダメェジには要注意！　残暑に負けない心意気を、今月も珠玉の投稿作品勢ぞろいの当投稿コーナー『A-Fro』にて、モリモリ培っていってつかぁさい！

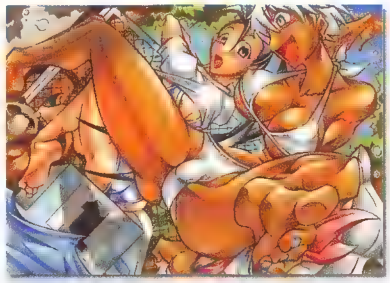
今月のACE！



（福岡県　武術師某さん）

アフロ CMYK

イラストや写真などの、カラー投稿作品を一挙にご紹介していくのが当「CMYK」。アーケードゲームのプレイの合間に、精神リフレッシュも兼ねてこの力作たちをご覧あれ。



（東京都　良月君）
☆『ストⅢ』女性陣は全員別作品出場を達成！
夏のプールでお祝い＆納涼ですよジャンボー！



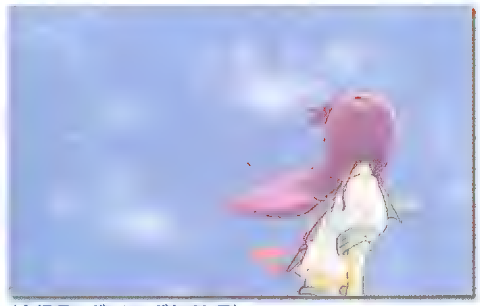
（新潟県　濫觴神封魔さん）
Ⓗ残暑見舞いにマフラーとパン一……ッ!?
ルカ姉の守りに定評があってよかった！



（広島県　森本マイヤー君）
☆夏バテ対策はまずよく食べること！
ヒヨコも食べなきゃコップになれんぞ。



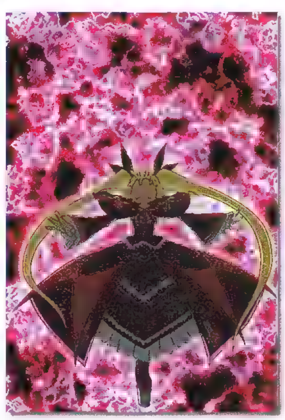
（山口県　水縹ロコさん）
☆9月誕生日のポップンキャラにハッピバー！
って、後ろで早くもハロウィンの準備している人が!?



（島根県　ダンシングおりん君）
Ⓗ入道雲も減った空、秋には早く、夏には遅く。
空の様子で季節を知るのも、粋なものです。



（大阪府　YU☆3君）
Ⓗ南方サムライ娘の肌に、キラリと光る玉の汗！
日本の夏はブシドゥー的にも、これが無くては終われませぬな。



（群馬県　バーデン@レト卆ザン君）
☆残暑の季節は夕立ち雷雨も多……。
って雷雨ってレベルの雷じゃなかった！



（千葉県　きな子もちさん）
☆これは！　韓国音ゲー『DJMAX TECHNIKA』のムビキャラ……だと……!?
ちょっと筐体探して実物見てくるまで夏は終わりそうにないッスわ！（走）

A-Fro回覧板　暑さ寒さも彼岸まで、ですと？（微妙な表情）それはさておきⒶマークが付いているのは、その作品の投稿者さんに担当軍団アフロツが感動した証。こちらをゲットした方には、A-Fro特製図書カードを贈呈！　また、Ⓗマークがある投稿者さんはホームページをお持ちです。本誌WEBサイトの「投稿者リンク」から、気になるHPは今すぐチェキっ子！　→http://arcadiamagazine.com

俺たち鉄拳衆 UNLIMITED

鉄拳シリーズを愛して止まない方々からいただいた、愛のあまり常にレイジ状態(え)な熱い作品をご紹介する当方。最新作にちなんだ、タッグな作品も随時大歓迎なのですぜ!



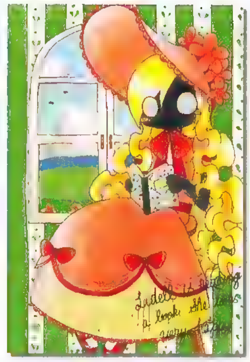
(愛知県　つきゃっ子さん)
☆こちらご自身の愛用カスタマイズとのこと!こっそり外れてるのはキニスンナ!



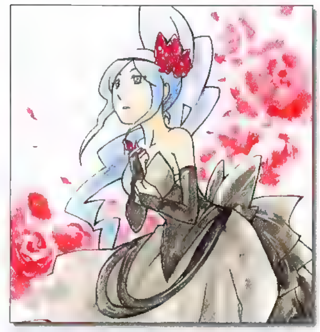
(大阪府　えぬせさん)
☆夏の海辺でおデートですかお二人さん!ってこれ、直後爆発の予感が……ッ!?



(東京都　星野ミラさん)
H謎が彩る美貌の覆面レスラー!ジェイシー嬢、一体何者なんだ……。



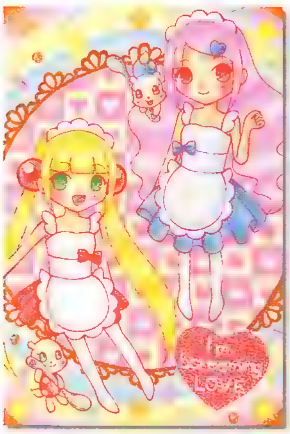
(静岡県　小鳥遊みどろさん)
H入道雲の窓際もなかなかオツなもの。暑さなんて大女優には関係ないの!



(広島県　るうやさん)
☆すべてを閉ざされても、瞳の光は消えず。「想い」は、何者にも奪えない。



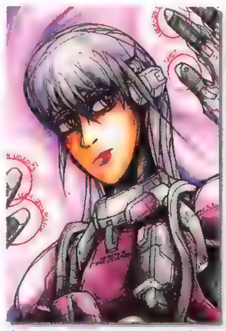
(愛知県　やりすぎバクレツ丸さん)
☆見よ、ボス曲ならではのこの貫禄のメンツ!って、ヴィルヘルムさんが旅行に来てはるッ!?



(福島県　森園泉さん)
H『IIDX』の「I'm Screaming LOVE」より。この愛らしさ……まるで絵本の世界!



(新潟県　相ヶ瀬満さん)
☆最期を往く三体、向かう先に待つのは……?「陽蜂」の脅威は必見ですぞ!



(山口県　TEN HEAD君)
☆C.L.S.機能、フルコネクト。無機と有機、許されざる結合へ。



(大阪府　ムンク園山さん)
☆キャミィさんも大活躍の『ガンスパイク』!敵味方ともにキャラが立ちまくりでした……。

夏特集フォーエバー



(神奈川県　礼茉都ゆっくさん)
☆本編では新入部員も登場!『闘劇』参戦も目指す……のか?



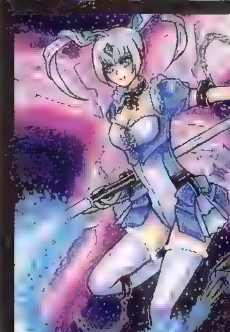
(神奈川県　未虎さん)
☆先月夏特集は終わりましたが、僕らの水着はまだこれか……おなべッ!?

宇宙刑事ギジン

人間ではないアケゲーキャラを人間態に常着変身させてみる伝説のコーナーが、今月は投稿が多めだったので小復活!

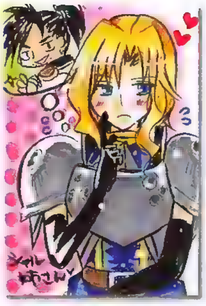


(新潟県　葛篭きりやさん)
☆グランドハンマー様が、1P2Pそろって擬人化!貫禄のヒゲが激しさと紳士っぷりを演出!?



(北海道　akaneさん)
☆こちらは『Lincle』のベリゼベス様!これでまさに暴食メイドそのもの!

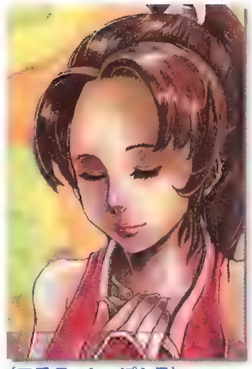
A-Fro回覧板　さて、この号が発売されたころ(8月末)には、『GAME SUMMER FESTIVAL 2012』どころかアフロサミット2012も終了し、本誌編集者ならびにA-Fro担当軍団アフロヅの全員が真っ白に燃え尽きておることでしょう(遠い目)。これらのイベントのリポート投稿はもちろん、皆さんのゲーセンの夏は今年はどんな夏だったか、熱い思い出を振り返る投稿作品も常時大歓迎でありますよ!



（福岡県　妃微既さん）
☆ちょっと気になるけど素直になれず。ツンデレは江戸の世から存在したッ!!

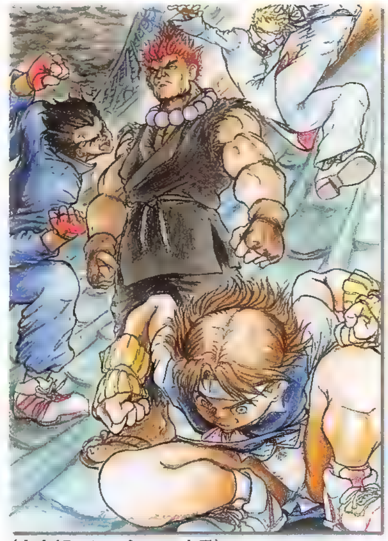


（埼玉県　涼風君）
☆ネコミミけもの道担当、伊勢龍姫の君! 折角だから、計略で楽しんでみちゃいます?



（三重県　ヒロぽん君）
Ⓗ想いはいつでも、胸いっぱいに。一途な心意気は日本一!

アフロツ Pick Up　この構図は……!?



（東京都　シーナ・エマナ君）
☆拳を極めし者に挑む若者たちの、正義と勇気のスリープラトン!　この迫力ある構図を見て、ピーンと来た人は相当の格ゲー通です。イラストとともにシーナ・エマナ君からは、『CAPCOM VS SNK2 EO』（Xbox）のパッケージ裏の画面写真のコピーもいただきまして……そこにはこの構図の直後の様子が!　この一枚からそこまで思い出せる人は、さしもの当編集部にも皆無でした。技あり!



（東京都　″5年ぶり投稿″よしみさん）
☆『アイマス』の元祖はアケ版なのです! ゲーセンで美希を見られる日は来るのか!?



（東京都　QQQ君）
☆五人目の娘さんはSTGが得意な11歳! 白スク要員でもあるスキの無さ!?



（神奈川県　茶草君）
☆暑い時こそ、暑苦しい星空筋肉を!! ロシアだって夏は暑いのだよ!



（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗ作者コメントは「メガ盛」とのことで。何がどう盛られたかは暗黙の了解だ!

暑さは音で吹き飛ばす!
BEAT CONTRIBUTION

BEMANI作品投稿が集う当方、今月も投稿人気No.1でありマス!



（福島県　霞理央さん）
Ⓗポップン界永遠のアイドル、てゆーか妖精? 実はネコ耳帽子を被ったこともあったのぜ!?



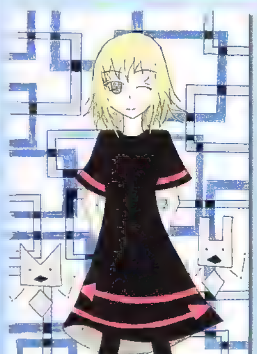
（大阪府　SEN@オム君）
☆今回の募集テーマは「野外ライブ」! って、スミレさん野外どころか大気圏外に!?



（兵庫県　ちぃさん）
☆名前が「勇者ああああ」で、コンビニでバイト中……斬新すぎる、ぜ……。



（北海道　包帯rmxさん）
☆『PM18』にこんなかわいい子が!?」裏面より、発掘の喜びの声とともに（笑）。



（愛知県　N.RIHOさん）
☆こちらは「Aegis」指版の娘さん! 矢印がまたワンポイントでキュート!



（神奈川県　もこノイド君）
Ⓗジュディ嬢、スクリーン前で絶・唱!! これぞ野外ライブの醍醐味でしょう?

今回の募集テーマは食欲の秋祭り!

A-Fro回覧板　さて、今回の「BEAT CONTRIBUTION」の投稿募集テーマは「食欲の秋祭り」!　食欲の秋、BEMANIキャラたちもおなかが減っちゃうと思いますので、その食欲を大いに発散させている幸せな模様を描いてあげてください!　もちろんテーマ外の通常イラストも大歓迎ですぞ。今回小復活を遂げた「宇宙刑事ギジン」など、ほかのコーナーはこの人気に投稿量で追い着くことができるのか!?

150号記念

カウントダウン企画 今月の数字は 「1」

来るべき150号までカウントダウンを続けていく本企画。今月は、いよいよラストワンであるところの「1」！ 読者諸氏には「1」にちなんだイラストを送っていただいたのぜ！ 参加してくれた皆様、ありがとうございました！



（福岡県　皐月トミィさん）
☆「1」といえば日本一のこの人！ これからも、A-Froを魅了し続けてもらいましょう！



（福岡県　宇月絵夢さん）
☆ネシカ公式キャラのぼたんさんもカウントダウン！ だが彼女は公式キャラ3号だったりする。



（千葉県　N・H君）
☆N・H君お気に入りのキャラとポーズで、お祝いカウントダウンをいただきましたー！



（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆名前にズバリ「アイン」、つまりドイツ語で「1」が付いております。この企画にうってつけでしょう！



（広島県　温井川天祐さん）
☆人気急上昇中の『かくげいぶ！』もカウントダウン参加！ 背後の苺は「いちご＝いちごう」というシケギャグではな（略）。

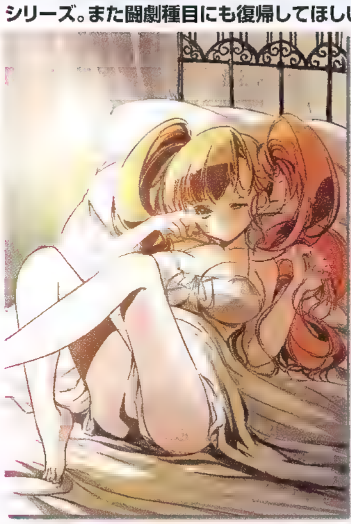


（東京都　田原真理さん）
☆カウントダウン企画のラストは、ノエルのとびきりの笑顔でシメ！

聖女祭りはまだまだ続く

アルカナシグナルズ NEO

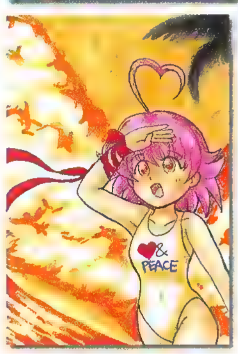
初代発売後6年経過してもまだまだ人気のアルカナシリーズ。また闘劇種目にも復帰してほしいですね！



（東京都　宣教師ゴンドルフさん）
Ⓗまどろみ状態のペトラさん。ナイトウェアがセクシー過ぎではアア！



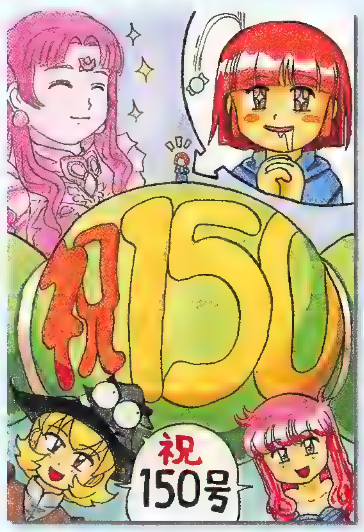
（栃木県　シムス君）
Ⓗ聖霊界きってのフリーダムファイター、彼女の進撃はまだまだ続きます！



（奈良県　てつみん君）
☆今年の夏もそろそろ終盤。遊び残したことは無いですかー？

次号はついに150号！

次号のアルカディアにてついに150号を達成！ ということは、創刊当初から連載が続いているA-Froも150回を迎えるというわけですな！ 各種企画を濃厚投入でお祝いしますゾ。



（愛媛県　煮モノ君）
☆次回は150号記念イラスト大盤振る舞い！ シケギャグ闘劇と被っていることは胸の内にしまっておきながら、盛り上げていきますよ〜。

A-Fro回覧板　150号記念で盛り上がっている最中ではありますが、ゲーセンでは期待の新作『ガンスリンガー ストラトス』も登場し、人気を集めています。キャラクターやゲームの世界観も特徴的なので、A-Froへの投稿もガシガシ宜しくお願いします！ もちろん、既存の『ビーマニ』『マジアカ』『ブレイブルー』シリーズなどを扱う個別コーナーのほうも、引き続き応援お願いします！

アフログレースケール。

暑い夏を涼しく、それでいてアルティメットエコロジカルに過ごしたいのであれば、みんなまとめて空調の効いた同じ空間に入ってしまえばいいじゃない！　つまりはゲーセンに入り浸ってしまえばいいじゃない！　やるじゃない！



（岡山県　赤ちょうちんハガー君）



（大阪府　華南さん）
☆熱気ムソムソなこの季節に、クールなティーヴァの歌声を。

ハマったあのゲームプレイのきっかけは？

No.147の「俺にゲームを語らせろ!!」を読んで、一時『ソウルキャリバー』にハマっていたころの話をしたくなり筆を取りました。

私は格ゲーの複雑なコマンドがどうも難解で、『サムスピ』以外はギャラリーに徹しておりましたが、『ソウルキャリバー』を見ているうちに、"ソフィーティアのパ○○ラをもっと見たい" という極めて不純な動機で（あーあ書いちゃった……でも3rdコスもストイックでいいなァ！）コイン一枚入れたのでありました。

しかしどうやら、私は "殴り合い" より "斬り合い" の方が性に合っていたらしく、ミツルギでゴリ押しクリアしてからは『レイクライシス』のついでにプレイを続け、しばらく遠ざかった後、DC版を100円（！）で買ってからセルバンデスに目覚め、『ソウルキャリバーⅢ』でファルファルファルっと（BY「キングダム」）またもゴリ押しクリアを果たし、「だれにも止められぬわ！」はマイ流行語大賞となったのでした。

P.S.『ソウルキャリバーⅢ』のソフィーティアの2Pコス、セイバーっぽい。

（富山県　山田無識庵"天下の大海賊"道楽斎君）

☆家庭用タイトルではあるものの、シリーズ最新作が3D、2Dを問わず多くの格闘ゲームプレイヤーにプレイされたことで再注目をされている『ソウルキャリバー』シリーズ。No.146から3号連続で続いた『ソウルキャリバーⅤ』攻略記事で、このビッグウェーブに乗るしかっ！

コンパネのボタンをポチっとニャ〜！

「ねこきっさ」とか「ねこかふぇ」はよく聞きますが、「ねこげーせん」って聞いたことが無いですね。いや、ゲーセンに猫を置いてどうする？……と言われたら返答に困るのですが。

猫を飼っていなくても「ねこりせっと」が味わえるとか（アーケードでどうやって？）、UFOキャッチャーの中に猫が居て、猫をつかまえるのではなく（そんな非道は不許可）、クレーンでカリカリエサをすくって、エサ皿に落とすゲームとか（ゲームになってねぇ!!）。

（茨城県　妖怪出魂君）

☆ウムーッ、メイドがゲーセン店員をやっていることも珍しくはない（いや、珍しいです）昨今、「ねこげーせん」の一つや二つがこさえられてもおかしくはない！　ような気がする！　時間性のお店にして家庭用機も置けば、夢のねこりせっとも体験できるって寸法DA！

みんなの投稿を募集中！ 150号素敵企画!!

とうとう次号に迫った150号。記念企画への投稿募集は、まだまだ続いていまっせ！　それいけレッツら参加！

これが現在募集中の150号企画だーッ！

次号開催予定となっている「150号記念シケギャグ闘劇」への投稿募集はすでに締め切られていますが、募集中の150号記念コーナーはまだまだあります！　というわけで、今からでもまだ間に合う記念企画をどんどこさーっと大紹介いたします！



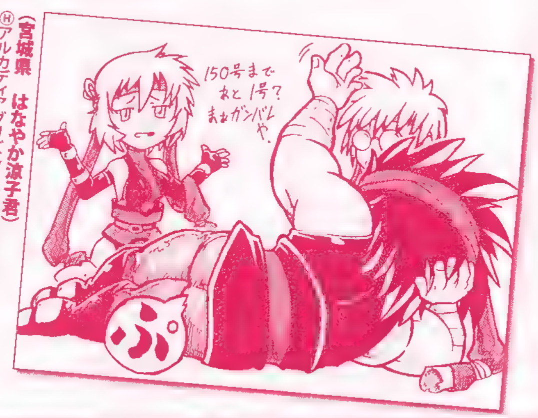
（静岡県　小鳥遊みどろさん）
☆まだまだ先のことだと思っていたのに、いつの間にやら来月とは！

ぽかぽかゲーセン話

あなたの考えるゲーセンならではの良いと思う点や、これまでにあったゲーセンでの良かった思い出を振り返ってみませんか？　そんな心がぽかぽかと温まる企画が、バクレツ丸さんの発案となるこちら。150号という節目に、チリバツのコーナーといえようぞ！　文章投稿はモチのロン、イラストや漫画形式での投稿もルール問答無用で募集中です。あなたのゲーセン思い出エピソードを、お待ちしております！

アルカディアとぼく、わたし

まもなく150号を迎えるアルカディア、あなたとの関係性はどのようなものですか？　購入のキッカケ、記憶に残っている記事、助かった＆うれしかった攻略、ド肝を抜かれたアフロの特集などなど。「思い出や発見、つながりなど、この雑誌を通してそれぞれに "何か" があったのではないでしょうか」とは、発案者である水玉うるるさんのコメント。こちらも文章投稿、イラスト、漫画など形式を問わず募集中です！



（宮城県　はなやか涼子君）
Ⓗアルカディアグリズルより応援のお言葉。肩のカダルダルで祝うのがアフロ流である。

アフロサミット2012、リポート予定！

150号企画として多くの要望をいただいた投稿者集会アフロサミット。去る8月25日（土）、無事開催の運びとなりました。ビバ！　当日は田渕師匠による安定感のあるスライディング遅刻、カイゼルちくわによるダイエット漫談などで大盛況！　そして宴は幕を閉じたのでした。……というのは冗談下段で、本稿執筆時点ではまだ開催されておりませんテヘリペロリ。当日のリポートは近日公開予定ですので、お楽しみに！

150号記念企画への投稿はまだまだ募集中です!!

A･Fro回覧板 遥か未来の出来事かと思われていた本誌150号ですが、風の噂によるとどうやら次号らしいじゃないですか！　これには老若男女が鼻息（以下、ノーズブレス）を荒くしていることでしょう！　さあ、ここでそのノーズブレスの勢いを利用して、そのままA-Froへ投稿してみてはいかがでしょうか。いや、投稿するしか！　このアニバーサリー、あなたのノーズブレスを発揮するチャンスですぞ！

シリーズの伝説的原点に奇怪な坊主頭を見た!

『ストリートファイター』をプレイした。今も続くストリートファイターシリーズの原点であり、始祖である。

風のウワサで耳にするのが、必殺技はウルコン並みに強力だが、超絶に出にくいらしい。ヘイヘイ！　こちとら何年レバーを握っていると思ってんだ！　今は「そんなつもりじゃ」と言いながら本を投げまくってるんだぜ!?　ゲームをスタートすると、キャラ選択ならぬ国籍選択。日本orアメリカ、日本男児なら黙ってリュウだ。(編注:実はコレ、プレイヤーキャラの選択かと思いきや、対戦相手の選択だったりします。プレイヤーキャラは問答無用でリュウ。対戦時のみ、2Pキャラとしてケンが登場します。)すると、殺意の波動とは無縁の、ストイックには程遠いクツを履いたリュウが現れた。相手はヘンな坊主。バーディーだけでなく、こいつも救ってあげてと思いつつ対戦開始。

「キャンセル」は『ストⅡ』から生まれたが、それは偶然の産物だったと聞く。『ストⅡ』が無ければキャンセルは無かった……とまでは言わないが、誕生は遅れていたのではなかろうか。さらに言えば、『ストリートファイター』が存在していなければ、『ストⅡ』の台頭はずっと後の話……と思うのは私だけだろうか？

……必殺技？　一回も出ないまま席を立ちましたよ(泣)。

（埼玉県　AC30号君）

☆席を立った、ということは6ボタンタイプですかな？

実はほかにスタンドアップ筐体の物もあって、そちらではボタンを押す強さによって攻撃の強弱を判定します。いや、"押す"というよりは"殴る"といった感覚が近いかも（笑)。奇跡的に見掛けることがあったら、ぜひ遊んでみてくだせえ！　ちなみに対戦相手の坊主は、なぜか『ストⅡ』ドラマCDのメインキャラだったりします。どゆことー!?

秋音といい、律ちゃんといい、部長は一番人気になれぬ運命なのか……？

（石川県　二代目SB1号君）

☆……ソンナコトナイヨ？



（千葉県　ひよこさん）
☆ポムス。よくやったぞ、レオナ。これでパワーも再みなぎりゃー!



（新潟県　コンポジさん）
☆月明かりに照らされたその姿。美しい蝶が、キラキラと舞い踊る。

みんなのギモンを大募集！

教えてアフロディーテ

投稿についての疑問点や、ほかの投稿者へ聞いてみたい質問を大募集&大解決コーナー。今月も、ズバズバーっと解決していきますわよ!

答　モノクロページについての質問です。下描きの上になぞったミリペンやボールペンの線は、消しゴムで消して薄くなった後、どれくらいの濃さで印刷されているのでしょうか。

（千葉県　会田惣君）

☆基本的にモノクロイラストは、黒か白のどちらかでの再現となります。そのため、消しゴムで薄くなった程度であれば、真っ黒の線として印刷されます。灰色のマーカーによる着色やデータ原稿のグレスケモードなど、中間色を使った特殊なイラストの場合はまた変わってくるのですが、トーンを使った作品などでは、よほど薄くなければ黒として印刷されますよ！

当コーナーでは皆様からの疑問、質問をお待ちしております！

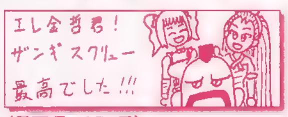
投稿者間の交流コーナー

アフロBBS 超激闘編

読者同志の交流コーナー、その名も「アフロBBS」がなんとなーく帰って来た！　いやさ、150号企画の一環として帰って来たわけですよ、たぶん！　いやあ、読者間の交流なんて、実に記念企画チックですなあ。



（静岡県　桜井ハズキさん）
☆ネット対応のタイトルが増えた今だからこそ、当コーナーの存在意義が出てくるわけです!



（長野県　LEG君）
☆こうしてアンダーグラウンドにギンザドリル勢力が伸びていくわけです。

お世話になった投稿者へ感謝の気持ちを!

「アフロBBSがあればいいのに」と思わせる投稿が集まったため、イキオイだけで復活してみた当コーナー。今後もこのような投稿が集まり次第コーナー化いたしますので、気兼ねなく投稿してくるといいだろう。ところで、タイトルの"超激闘編"は"ちょうふぁいとへん"と読みますが、深い意味はありません。

面白カッコイイ交流の場なんだーゾ!

アフロ

川柳怪

毎月違ったテーマに沿って、ゲーム川柳を詠んでいく当コーナー。今月のお題は「省エネ」です。

> 不知火舞　ずっと前から　クールビズ

（石川県　二代目SB1号君）

～寸評～
夏を快適に過ごすため、まずは薄着になりましょう。そんなこと言わずもがな、度を過ぎてしまった感はありますが、90年代から実践済みです。詠み人いわく、ジョー・東に置き換えても問題ないとか。

> エアーギター　エアードラムに　エアーポップン

（栃木県　@kira君）

～寸評～
消費電力を抑える究極の手段、それはエアー。ゲーセンまで行かずに、常に実践できるのも魅力ですね。おもむろにエアーポップンを刻めば、荒ぶっているだけにも見えてナウなヤングも振り返ります。

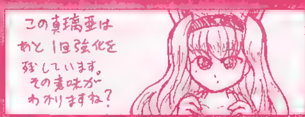
今月のお題　**パーフェクト**

今回のお題はこちら。似たようなノリなら、"エクセレント"や"コンプリート"など、なんでもOK！　お題テーマも募集中です！

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

アルカディア大瀑布

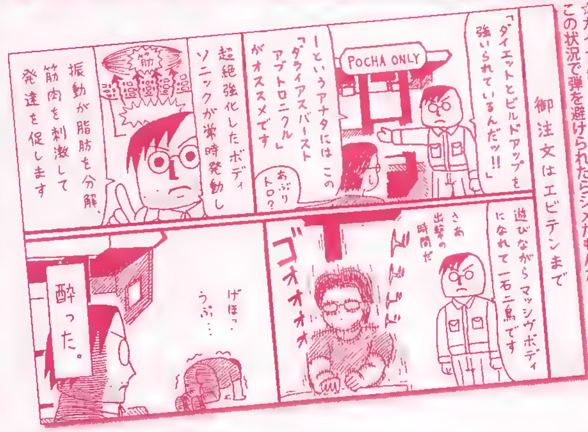
やりたいことを、やりたいだけ、やりたいように、やってのける！ そこにシビれて憧れたフリーダム空間がコチラ大瀑布。シケギャグにクレームが来ないか、エ村かきわどすぎて発禁にならないか、棒無しビリー[illegible]



([illegible]県 てつみん君)

A-Fro漫画道場

アーケードゲームをネタにした、オモシロ漫画が読み放題！ 夏バテなんか、笑って吹き飛ばしておしまい！



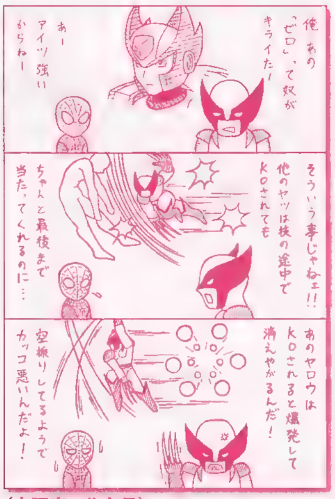
(埼玉県 ゴッド・ブレス・大宮豪君)

☆カイゼルちくわ、ダイエットへの道。この状況で弾を避けられたらシメたもんだ！



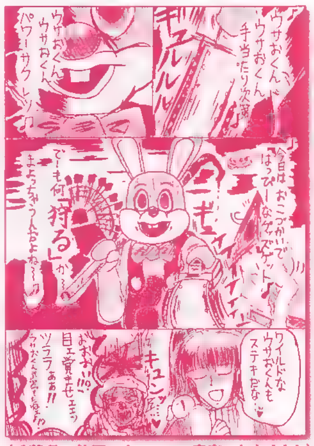
(大阪府 せのお東君)

☆ADKおなじみのブラウン博士は、面白そげという理由だけで英雄を集めたという。



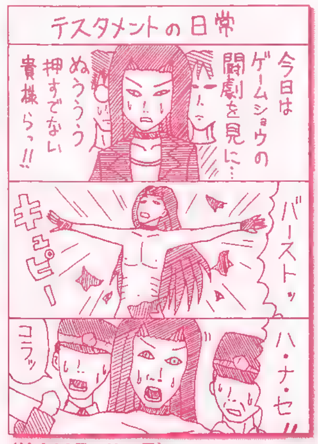
(大阪府 作左君)

☆ハリキリ感が物悲しいのう……。これをティウンティウンの悲劇と名付けよう。



(千葉県 静岡×キーマニ=青春@おまめさん)

☆夏の定番といえば、SGなどではなくホラーか怪談。しかし、とても定番には見えなかった。



(神奈川県 Ken君)

☆ヒットしようが強制連行。その日、世界で一番悲しい金バーストが炸裂した。

すっかり合体コーナー

「餓狼マン」

デコボコ兄弟と半裸男を合体させたら、ヒーローになった！ そんなのサウスタウンじゃ常識だーぜー。



(熊本県 オドマシラン君)

☆技性能というより、単純に身軽な合体の方が強……。いや、何でもねえです。



(愛知県 響影過行君)

☆その昔、フェルナンデスという黒丸がおってなあ。なにやらNEO・GEOオールスターズの様相。

夏の夜の夢

シケギャグ闘劇 予選

LEG君のハガキ裏の、ノリで書かれたであろう「SG闘劇予選係御中」を真に受けてみたコーナー！



(神奈川県 Shadowさん)

H'アリアトネの頭の上に乗っかったりするらしいので、シケつつもほっこり。



(神奈川県 へっぽこ君)

☆額に肉は納得。そんなことまで書き留めておくとは、"几帳"面よのう。



(長野県 LEG君)

☆春の小川のように、さらさらっと流してしまいたいと思います。

150号記念SG闘劇、次号開催!!

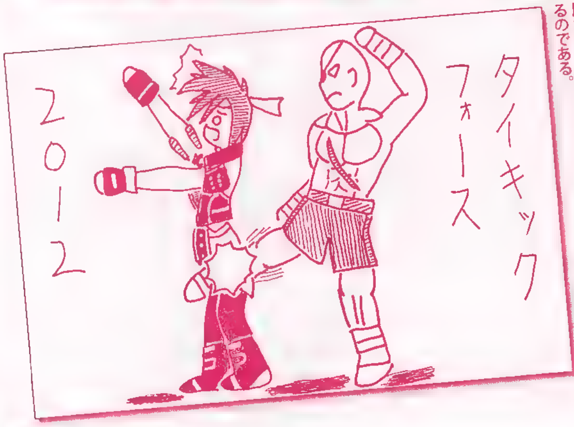
A・Fro回覧板 【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(郵便ハガキの比率)が基本！ ○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

150号前夜祭

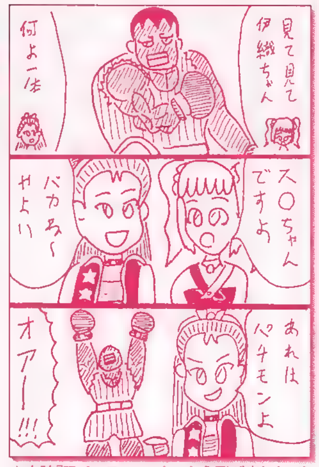
アフロ一人のビッグショー NEO

長野県　LEG君の巻

特定の投稿者にスポットを当てる当コーナー。150号を前に、多数のリクエストを受けてLEG君が再び登場!



☆『サイキックフォース2012』という今旬タイトル(え!?)も、LEG君の手に掛かればこの通り。心地よい脱力感とともに、寒冷の地へと我らの魂をいざなってくれるのである。



☆本誌『アイマス』コーナーから飛び出した、やよいと伊織のアイドルユニット・ギンザドリル。漫画としては、今は亡き「闘劇魂」の投稿コーナーから続く長寿連載だったりする。



☆その造詣の深さから、往年の顔植ネタまでもカバーするという守備範囲の広さ。ちなみにゲーメスト編集長の石井ぜんじ氏は、リュウのコスプレで『ストII』大会の司会をやり遂げた。

レジェンド降臨!

ゲルエロス村

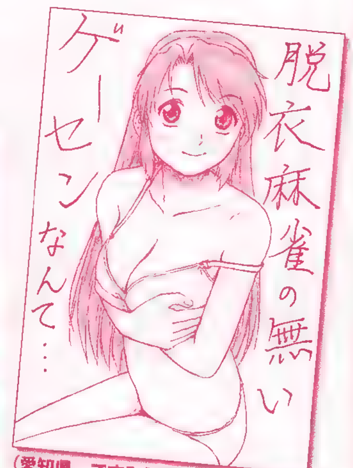
ちょっぴりえっちなお色気空間。今月は、エ村設立以前から活躍されているレジェンドが降臨。ありがたや!



(新潟県　佐倉信士君)
☆魔法のホウキでサッサカサーっと。深く考えてはいけません。



(神奈川県　さによろ君)
☆夢などは自由に見るために在る! さあ、己が夢を思い描くがいい……。



(愛知県　ですみら君)
☆うおお、ダルシム嫁に設定など無いころから嫁を描き続けた重鎮が降臨! ロンより翔子!!

今月の! リビドーグラフ



今月は、なぜかエロス村のみが飛び抜けた投稿数に。みんな暑さでやられてしまったのかもシ・レーヌ。さて、次号はSG闘劇。どうなるリビドー勢!?

MM ターボ

[illegible]でつくギャグで夏を涼しく過ごすSG闘劇ですが、今年は150号に合わせたため9月末掲載に。だがしかし、去年のその時期はまだプールが営業するぐらいの暑さだったので、きっと今年も暑かろうてげんなり。

夏の[illegible]マンは[illegible]そう。
(大阪府　作左君)
[illegible]

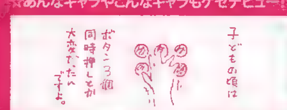
ラ・[illegible]マン連載一周年おめでとうございます。
(佐賀県　[illegible]君)
[illegible]これは[illegible]であるなあ。
[illegible]



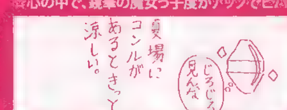
↑(鹿児島県　聖(引っ越してた)さん)
☆あんなキャラやこんなキャラもゲセテビュー!



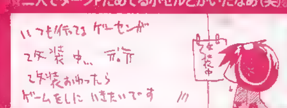
↑(福島県　森国泉さん)
☆心の中で、[illegible]の魔女っ子度が[illegible]でピ[illegible]



↑(島根県　ダンシングおりん君)
☆二人でターンPためてる小ゼルとかいたなあ(笑)。



↑(新潟県　けい君)
☆世界英雄のメタボおっさんと並ぶ需要である。



↑(広島県　温井川天祐さん)
☆パワーアップ[illegible]でヴァハリさー!



↑(大阪府　せのお[illegible]君)
☆[illegible]

Shake The アフロッ

げっつ☆　たたた、たいへんだーッ!

ちくわ　ゲツリ坊はわかりやすいのう。どうせ次が150号ですよオロオロー! とか言うのであろう?

ケソ　めでたしめでたし、では僕はこれで失敬。

げっつ☆　違いますよ、先々月号を読んでくれた五森セキさんから、エジプト川柳が送られてきたんですよ!

ちくわ　どれどれ。「わらわ等(ら)は　キラキラ　バラバラ　マッキマキ」……ほう、カーメン得意の占星術や新技、その生き様などが表現されておるのう。

げっつ☆　ほかには、靴ヒモが切れてしまう様を詠ったテキサス川柳もありますYO!

ちくわ　イロモノ産地は超人産地でもあったわけか。

編集ヤエ　お疲れー。田渕さんはどちらに?

ちくわ&げっつ☆　ゲエェーッ、本当に帰っておった!!

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**9月18日(火)必着!** 募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

知った気になれるゲーム講座 三周目



連載第28回 開発終盤ラブ。

Written by
トライアングル・サービス 藤野社長

いよいよ藤野社長の最新作『ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ!～』は、稼働日予定日カウントダウン開始!（詳しくは112～113ページの紹介記事をご覧ください）　これまでゲームの中身がどのような過程で作られてきたかを解説してきましたが、今回は稼働前ならではの（地味ですが）大切な作業についてのお話。

稼働直前に待つ「ゲームを作る」こと以外の仕事とは?

2009年の夏ごろから進めていた『ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ！～』の開発もいよいよ終盤！　途中で寄り道や方針変更などなどありましたが、なんとかひと区切り。さて、今回はアーケードゲーム作りの現場では、開発終盤にはどんなことをしているのか……という話題です。

■テストプレイ・仕様の最終確認

この工程では「作ったゲームが仕様通りに動いているか？」、「特定の操作をした場合に、意図しない動作をしていないか？」、「クレジット表示などの重要表示が見えにくくなっていたりしないか？」といったことを（開発用の機械ではなく）実際に稼働するゲーム機でテストします。家庭用RPGのようなクリアに何十時間も掛かるゲームだと、そのプレイ時間の何倍ものテスト時間が必要となるものですが、『ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ！～』では、プレイ時間は長くても15分程度。よって、今までの経験上では1週間程度あれば十分なテストができる……と思いきや、今回はそうはいきません。なぜなら本作には四つのゲームが収録されているからなのです。

単純に「クレジット数が正しく表示されているか？」ということを確認するだけでも、四つのゲーム分、つまり通常の4倍の時間が必要です。さらにはクレジット設定は複数用意されていますし、プレイヤー数も最大四人まで対応。おまけに四つのゲームのうち一つのゲームだけを起動する設定があったり、あるゲームをプレイ中にほかのゲームに乱入することもできたりします……と、チェックすべき状況を列挙するだけでも、とても1週間ではすべてをテストできないことが分かっていただけると思います。

そんな事情で、『ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ！～』では、かなり早い段階でゲームの開発作業を切り上げてテスト作業に移りました。本当は、もっと開発作業に時間を割きたかったところなのですが、ギリギリのタイミングまで開発をしてしまうと、つまらないミスが残ってしまいがち。作りたい気持ちを抑えて、手を止めるのも大事なのです。

一般的なゲーム会社ならば、開発の人間が時間ギリギリまで作業してしまうのはよくあること。しかし、当社の場合は、「開発の人間」と「チェックする人間」が同一人物（＝私）なので、後の作業が大変になってしまうことをあらかじめ考慮して、どこかで開発作業を切り上げてなくてはならないのです。このことは、逆に一般的な会社ではなかなかそうもいかないものです。

それにしても……今回のテスト作業は本当に長かった。さすがに、若干泣きそうになりました。「ジャンルの異なるゲームを四つ収録。どれも四人まで遊べる」というかつてないゲームを成立させるための労力は並大抵ではありませんでした。

もっとも、テストプレイが終わっても終わりではありません。次の作業が待っています。そうして忙しく作業しているうちにそんな苦労は忘れてしまいますけどね。

■印刷物の作成

アーケードゲームに関係する印刷物というと、まず皆さんが思いつくのはゲーム機に掲示される、遊び方などが書かれた「インスト」、店内に張られる「ポスター」だと思いますが、それ以外にも大事なものがあります。ゲーム設定の詳細などを記したオペレーター向けの「取扱説明書」です。「インスト」や「取扱説明書」はロケテストの段階である程度作っているものなので、最終的な仕様と適合するか関係各所と確認しあい、修正するべきところは修正をして、最後に印刷所に発注します。当社では、開発しているのが私だけという事情から、「インスト」や「ポスター」のデザインや「取扱説明書」の作成までも、ゲームのプログラミング、グラフィックデータ作成の作業と並行して自分で進めています。これは、恐らく他社さんではありえない光景だと思います。

「アレもコレもやって、大変じゃないか？」と思われることもありますが、普通の会社では自分の仕事外のことで煙たがられることが、アレもコレもやりたい作業を思う存分できるのです（当社は私しか居ませんから。同時にやりたくない作業も）。「やりたがり」の性分なのでこれが楽しい。かつてほかのゲーム会社で働いていたときは、プログラマーである自分がポスターを作るなんてあり得なかったので。

ほかにも宣伝用の資料や映像を用意したり、稼働後のイベントやグッズの企画打ち合せなど、開発作業が終わってもすることは多々あります。『ゲーセンラブ。』プロジェクトはまだまだ続くのです。

自分でデザイン作業ラブ。

右は筐体上部に設置するポップ。コンパネ付近に設置するインスト。これも自分で文字原稿、レイアウト、すべて作成しています。ゲームはロケテストから何度も仕様が変わりましたが、その都度、これらも修正をしています。





自分で袋詰め作業ラブ。

画像は業務用『シューティングラブ。2007』のパッケージに同梱されている「インスト」、「取扱説明書」などの書類を袋詰めしたもの。これらは基板とセットで店舗に届くものです。

このような袋詰め作業は、印刷会社にお願いすればやってもらえそうなことだったりするのですが、自分で進めています。この『シューティングラブ。2007』で初めてやってみたのですが、「どのくらいの本数のゲームが世に出て行くのか？」を実感できてなかなか感慨深い作業です。

このゲームが多くの人に楽しく遊んでもらえるといいな……なんてことを考えながらコツコツと何時間も袋詰めてます。



藤野俊昭プロフィール　ゲーム専門学校卒業後いくつかのゲーム会社を渡り歩き、業務用ゲームを製作するために独立。2002年に有限会社トライアングル・サービス設立。代表作は「シューティングラブ。2007」、「トライジール」。最新作「ゲーセンラブ。」は現在稼働に向けて鋭意開発中。筆文字でしたためた自社ゲームタイトルが有名となり「ゲーム業界の奥山先生」の異名も持つ。

道

ウメハラコラム



●今月の質問●

「強さ」って何でしょう?

（質問者 めしともさん）

今月は「強さ」という言葉が含む意味についての質問が到着。ウメハラが考える格ゲーにおける「強さ」とはただ、相対的に比べて優れているだけではない。その先にある深い含蓄が込められているのだ。

ウメハラ

[illegible]

モリカワ

[illegible]

テクニック、知識だけで本当の「強さ」は得られるのか?
格ゲーにおける本質的な「強さ」は、技術の習得の先に見付けられるものなのだ。

格ゲーにおける強さとスポーツにおける強さ

モリカワ（以下、モ）：今月もさっそく質問です。
ウメハラ（以下、ウ）：はい。

ウメハラさんの本を読んで思ったことなのですが、「強さ」とは一つの分野への特化とすべての分野に通ずる感性の両方を高めることで得られるものなのでしょうか？
（北海道：めしともさん）

モ：ここでいう強さって大会などで勝つ強さってことなのかな？
ウ：いや、結果を出す出さないじゃなくて本質的な強さってことでしょ。
モ：すべての分野に通ずる感性というとあいまいな表現だけど、ウメハラはどういうことだと考えてるの？
ウ：俺が思うには、「どれだけ人間に詳しい」かってことだね。
モ：なるほど。比較的多くの人間に当てはまる法則性といったところから、個々の相手の性格、人間性から行動を予測したりという、「人を見る」という部分だよね。たしかにそれはすべての分野に通ずるね。
ウ：うん。格ゲーなら人読みの精度に関係してくるだろうし、クリエイターやアーティストだって人間をより理解している人が良い作品を生むわけでしょ。
モ：そうだね。じゃあ、この質問に対する答えはイエスってことでいいのかな？
ウ：いや、「競技」という意味での強さだったら、「その競[illegible]人間を[illegible]パワーが求められ[illegible]
モ：[illegible]なるよね。そう[illegible]

考えると、人間を理解していてもほとんどの競技では大した効果は得られない気がするんだけど。
ウ：まあ、そうだろうね。それが求められるのは実力が拮抗しているときだけ。それも、駆け引きの要素がある競技に限られる。
モ：でも、格ゲーに関してはそれが大事な要素になるんだよなー。
ウ：正直なことをいえば、今の時代、格ゲー上級者のレベルって大差ないんだよね。だから、勝ってる連中っていうのは多かれ少なかれ、相手のクセを利用して勝ってるわけだ。
モ：クセってだれにでもあるものなの？
ウ：あるよ。無意識に取っちゃう行動はもちろん、変化のタイミングやパターンもクセといえる。
モ：あー、クセというと、「この場面はこうしてくる」、「こうなったらこの人はこうする」とか個々の場面での選択と捉えがちだけど、それがバレていることを自覚した相手が変化してくるまでのスピードや、変化の仕方まで視野に入れて考えてる人は少ないだろうね。ウメハラにもそういうクセはあるんだよね？
ウ：あるでしょ。負けてる方には分からないってだけで。
モ：そうなんだよなー。負けている側にとってはすべて見透かされてるように感じちゃうもんな。じゃあ、結論としては格ゲーにおいては人間に対する理解は大事な要素だけど、ほかの競技などではあまり意味が無いってことでいいのかな？
ウ：勝ち負けっていうことならね。でも、競技自体をやる意味を考えたら大事なことだと思うけどね。
モ：ほうほう。それはなぜですか？
ウ：だって強さってそれ自体に意味は無いじゃん。強いことで人生がどれだけ豊かになるかが一番重要なわけでしょ。人間に対する理解が浅いままで、人生が豊かになるってことはあり得ないよね。
モ：[illegible]と思います。[illegible]が速くたって、そこから学[illegible]では大した意味が[illegible]
ウ：移動するだけなら車の方が早いからね（笑）。結局、人生って他人を切り離しては考えられないんだよね。仕事にしたって、家族や友人関係にしたって全部そう。人間にとって一番大事な勉強は他人を理解することでしょ。歴史の年表なんてどうだっていいんだよ（笑）。
モ：攻略や技術をひたすら追究することで得られる勝利もあるけど、そんなものは他分野はおろか、ゲームが変わるだけでもほとんど意味をなさなくなるもんね。人の心の揺れ動きにアンテナを張って、競技を通じて人生を豊かにするっていうことが「強さ」ってことになるのかな？
ウ：お、素晴らしい締めですねー。
モ：はい。ありがとうございました。



スポーツ競技と、対戦格闘ゲーム。競うという局面ではともに、人を知る、人を見るということが大切。人をどれだけ理解できるか？

アーケードで鍛える日本人 家庭で集まって練習する海外勢

モ：続いては、こちら。今年の「EVO」を見ていた人からの質問です。

少し時期がたってしまった話で申し訳ないですが、「EVO2012」が終わりましが、今年はずいぶん苦戦されていたように見受けられました。
『スパⅣ』は昨年12月からバージョンが『Ver.2012』に変わり、プレイヤーの対策も

進んでいると思いますが、去年と今年で闘い方で明確に変わった点があるのでしょうか。
　あるとしたら、それは対戦や格ゲーとしての面白さにどう影響しているのか教えてください。
（編集部注：今年の「EVO」でのウメハラの戦績は、日本人で唯一、決勝進出して5位という結果だった）

（三重県　たむらさん）

モ：今年の「EVO」はとても大勢の日本人が参加したみたいだね。
ウ：そうだね。『スパⅣ』だけでも20人くらい居たのかな？
モ：その割には、あまり日本人が活躍したという印象が無かったね。やっぱり、海外と日本のレベルには大差が無くなってきているっていうことなのかな？
ウ：『スパⅣ』に関しては発売されて時間が結構たってるゲームだから仕方ないよね。どんな競技でもそうだけど、攻略するスピードより、真似たり対応するスピードの方が早いから、どうしてもレベルの差は縮まっていく。そう考えれば、やっぱり日本人プレイヤーの成績は優秀だったといえるね（注：『スパⅣ』にエントリーしたプレイヤー数は1520人だった）。
モ：言われてみれば、そうか。日本人が活躍するのが当然だと思ってるから今年の成績はいまいちに感じてしまったけど、参加人数を考えたら優秀な成績かもしれないね。
ウ：今ぐらい攻略が煮詰まってくると「EVO」のルールで毎回日本人が勝つっていうのは難しいだろうね。いくら今年日本人が多かったとはいえ参加人数の100分の1程度だから確率的に厳しいでしょ。
モ：なるほどなー。でもそれも寂しいね。「EVO」といえば日本人が勝つっていうイメージだからなー。
ウ：新作が出ればしばらくはそうなるだろうね。日本人の攻略はまだまだ世界一だから。ただ、家庭用のゲームに関してはそうとも言い切れないけど。
モ：そうなの？　同じ格ゲーなのに？
ウ：海外のプレイヤーは家庭用で練習するということに慣れてるんだよね。日本人はゲーセンに無いゲームの練習があまり得意じゃないでしょ。というより、ゲーセンにあるゲームなら練習しようっていう人がほとんどなんじゃない？　積極的にだれかの家に集まって対戦するという努力が日常化していかなければ、家庭用で格ゲーの新作が発売されても日本人が「EVO」で活躍するのは難しいかもしれないね。
モ：じゃあ『スパⅣ』みたいにゲーセンにあるゲーム以外は、海外のプレイヤーの方が強いっていうのが常識になるかもしれないね。
ウ：ネット対戦が充実してればそんなことはないだろうけどね。
モ：ちなみに今、開催中のトパンガリーグ（注：ウメハラも参戦している格ゲートッププレイヤーによる総当たりリーグ戦の大会。現在、第2期が展開中。ニコニコ生放送でストリーミング配信をしている）に海外のトッププレイヤーが参加したらどうなると思う？
ウ：面白そうだよね。でもまあ、あのルールじゃ日本人が勝つでしょう。
モ：やっぱそうなんかね。だったら「EVO」もそのルールでやってほしいなー。無理だろうけど（笑）。
ウ：まあね。でも、今回の「EVO」の結果は、海外のプレイヤーのモチベーションを上げるという意味では大成功だろうね。俺たちの国のプレイヤーいけるじゃんってね。
モ：なるほどね。そう考えると今の格ゲー業界にはトパンガリーグのようなガチの大会と、「EVO」のようなお祭り要素のある大会、両方が必要なんだろうね。
ウ：そうだと思います。まあ、「EVO」に関する話はこんなところかな？
モ：はい。ありがとうございました。

もしもウメハラが格ゲーと出会っていなかったら？

もし格ゲーをやり込んでいなかったら、今は何をしていて、何になっていたと思いますか？

（神奈川県　地底人さん）

ウ：これはプロゲーマーっていうよりゲームに出会っていなければっていう方が正しいよね。
モ：そうだね。ゲームに出会って大きく人生が変わってるだろうからね。俺も格ゲーに出会わなければ東京来てないかもしれないもんなー。
ウ：俺は逆に青森にずっと住んでたら格ゲーにはまることはなかっただろうね。
モ：子供のころにゲーム以外で好きなものあった？
ウ：うーん。好きなものが見付かる前にゲームと出会っちゃったからね。特に無かったなー。
モ：へー。じゃあ、なりたいものとかも無かったの？
ウ：いやいや、それはありましたよ。最初は宇宙を研究する学者。
モ：あっ分かるなー。俺も子供のころ、宇宙に関する本をたくさん読んでた。子供のころって憧れるよね。天体の大きさ比較とか見て、ベテルギウス超でけー！　みたいな（笑）。
ウ：そうそう（笑）。ほかにも恐竜とかも好きだったし、巨大なものが好きだったね。
モ：でも学者になりたかったのに勉強はしなかったんだね。
ウ：そうなんだよね。勉強が嫌い過ぎて学者はいいやって（笑）。
モ：まあ子供のころなんてそんなもんだよな。
ウ：その次になりたかったのは格闘家。
モ：へー。それは何で？
ウ：子供のころから勝負事が好きだったからね。一番分かりやすいのが格闘家だったっていうだけ。
モ：なるほどね。それを聞くと、ゲームに出会わなくても勝負事の道に進んでそうだね。
ウ：むしろそれ以外の自分が想像できないね。
モ：何でスポーツに関心を示さなかったの？　勝負事だしやってる人も多いじゃん。
ウ：団体行動が苦手なんですよ。だから個人競技以外ありえない。
モ：それすげー共感できるわ（笑）。あれ？　でも『ガンスリンガー ストラトス』ってチーム戦だよね？
ウ：だから苦労してますよ。こんなことならもっと団体行動しておけばよかった（笑）。
モ：団体行動が嫌でゲームやっていたのに、ここにきてチーム戦をやるっていうのも面白いね。
ウ：そうだねー。何があるか分からんもんだね。でも、新鮮で楽しいよ。ああ、団体行動ってこういう風にするんだっていう発見が日々あるから。
モ：普通の人はすでに知ってることばかりなんだろうな（笑）。
ウ：じゃあ今回はこんなところですかね。
モ：はい。ありがとうございました。

強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」ではプロゲーマー、ウメハラに聞きたい対戦格闘ゲームに関する質問を募集している。質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、Mad Catz社提供のオリジナルグッズ

- ●メッセンジャーバッグ
- ●Tシャツ
- ●Team Mad Catzステッカー
- ●キーチェーン

のセットを進呈する！
　悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージをどしどし寄せてくれ！
　募集要項は以下を参照してほしい。

■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。
■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで
■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・Tシャツの希望サイズ（S, M, L）を明記の上、お送りください。

※採用から記念品の発送まで時間が掛かる場合があります。あらかじめご了承ください。

［Mad Catz メッセンジャーバッグ］



［Mad Catz キーチェーン］



海の王様

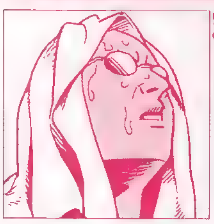
フロロ40号 ギョバッ!? 真夏の闘劇祭

猛者通信 ～雪の魔王編～

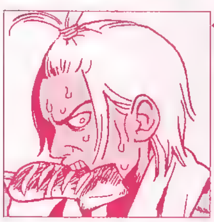
政府が許しても国民は許るさんぞ! 敢然と立ち上がったヒポポとタマスンに導かれるように、今日もせっせとゆめみの花を拾い集めてバザーに出すダップセであった。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな



まさ
「○○だぜヘイ!」という表現を昔よく使っていたことを唐突に思い出した。回顧と懐古って似ているが微妙に違うんだぜヘイ!



ケソ
萌えナイズドされた「ゲイングランド」の続編をこさえれば、絶対にヒットすると思うのだがどうか。セガさんオネシャス!



タキョス
闘劇2012で丸二日炎天下に晒され、じょうずに焼けました～状態に。フェス焼けならぬゲーム焼けの存在も知ったローバンク。

FISH ON : 01

助けてトニー! 欺かれた強制送還

joy of life.

～8月5日　千葉県成田市下総運動公園に向かうバスの中にて～

まさ　そんなこんなで、ゲームサマーフェスティボー2012、二日目にやって来た我らだが。初の野外闘劇イベントなので期待大さね。た～のしいからグ～グルッグ～(つかせのりこ&ゴン太調で)。

ケソ　……(蒼い顔)。

まさ　どうしたケソや。『ターミネーター2』で爆弾の起爆装置を持たされたダイソン博士のごとき蒼白な顔をしとるが大丈夫か?

ケソ　あ、あのですね、実はスーパーに乗り込む前から、シッコ我慢シトリングなわけですが……このバス、10分で会場に着くんじゃなかったんでしたっけ?　もうかれこれ30分は走っている気が……。

まさ　ムス。シャトルバスが出るJR成田駅まで、JR滑河駅から徒歩10分とは書いてあったが、会場までバス10分とは書いてなかったぞ。

ケソ　オウ!　シッ!(完全に見間違い)　あ、あわ……もうぽっくんの膀胱は決壊寸前、爆裂ブレイカーズ(ビデシス)な感じなのれす!

まさ　何か楽しいことでも考えるがいい。例えばヴェイガンが理由も無く全滅してしまったり、PSPの『ガンダムAGE』が二百万本売れてしまったり、とかな。

ケソ　おふっ!　わずかな段差も地獄のシェイクダウンやで!　も、もうらめぇぇ!　モルラァァァァ!!

まさ　ここで大失禁スマッシュチビリングでも猛者ネタ的には面白いんだがね、どうやら会場に着いたようだ。

ケソ　トイレ!　トイレはどこじゃあああ!(内股ダッシュ)

まさ　なお、間に合わん模様。

出迎えタキョス　ケソが顔色変えて走り去ったけど、何やってんすか。

まさ　おお、タキョスか。しかし今日は暑いのう。サスカッチなら瞬殺じゃわい。

タキョス　昨日もキツかったけど今日も輪をかけてキツイっすよ。んじゃ、案内するから着いてきて下さいよ。ケソは適当に来るだろ。

まさ　オルラィ(巻き舌)。

FISH ON : 02

自社ビル売買! 森の中の秘宝

interlude.

タキョス　大まかに説明すると、今回のゲームフェスタは下総運動公園全体を四つのステージに分けて使っててさ。従来の格闘ゲームタイトルで開催する「闘劇2012ステージ」、シューティングイベントでおなじみの「わっしょい2012ステージ」、ジャンルを問わずゲームを楽しむための「エクストラステージ」、そしてゲームミュージックイベントの「音撃ステージ」で構成されてるってワケよ。これらのステージは行き来自由で、好きなイベントをチョイスHQして見ることができるっつーコトな。

まさ　昨日のエクストラステージは、『ドルアーガの塔』タイムアタックなどで盛り上がってたな。

タキョス　音撃ステージの『アイマス』ライブも凄い熱気だったけどな。

まさ　しかし、想像していたよりも広い会場さね。『スーペルモンキー大冒険』のマップよりも広いんじゃないかコロ。

タキョス　地元振興会の協力で屋台とかもこってり出てるんで、いろいろのぞいてみてくださいよ。

まさ　おお、ルービーなども売っておるさね。コイツは、一杯引っ掛けながら焼き鳥片手にステージ鑑賞できるって按配か。

そこに現れたしもでそ　お、まさ!　これからわっしょいで『バトルガレッガ』のステージが始まるんですけど、

A



B



C



D



E





観にいきませんか。
まさ　イイネ！　ちょいと我もつまみとアルケールを買ってくるさなあ。
タキョス　んじゃあ、俺は本業の闘劇取材に戻るんで、後はしもでんとよろしくやってくれ。
～わっしょい鑑賞中～
まさ　大自然の中、巨大モニテルで繰り広げられるシュテギのトッププレイをゆるり、あプセリと見られるこの喜び。ン～グッフィール。
でそ　一昔前まで、アーケードゲームって言ったら暗い店の中でひっそりと楽しむって感じでしたけど、こうして開放的な環境で楽しむってのもオツな感じですな。
まさ　しかし、わっしょいの巨大液晶モニター、まぶしい炎天下だってのに残像も無くはっきり見えるさね。
でそ　直射日光が当たる屋外でもシューティングゲームをチラつくこと無く楽しめるように、高性能モニターを用意したらしいな。
まさ　縦画面にしても使えるというのはヒソカにスゴイさなあ。
でそ　今は『ガレッガ』やっていますけど、この後の『プロギアのあうし』とかはちゃんと横画面にしますよ。
まさ　筐体の縦横入れ替えよりも大変そうさな。

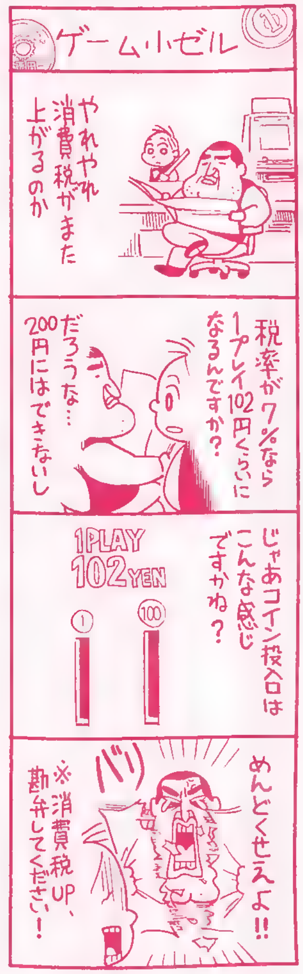
FISH ON：03

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ　いやあ、ゲーム見ながら酒もかっ食らえて大自然っぺリゾート気分も満喫できたさなあ。
ケソ　ま、まさーッ！
まさ　どうしたケソや。今まで雪隠詰めにあっておったのか。
ケソ　実は二千円入ったパスモを落としてし、モウター。しかし会場が広大過ぎてとても探せないっすよえぐっ、えぐっ。
タキョス　シッコ漏れそうになったりICカード落としたり、お前は成田まで何しに来たんだよ。
まさ　ともあれ、今回の野外ゲームフェスは初めてのこともありカオティックな雰囲気もあったものの、今後もこういった開放的な（モヒカン勢的にも）イベントはどんどんやっていってもらいたいさね。
ケソ　ところで、帰れないんでお金貸して下さいよまさーッ！

～つづく～



へろぷす編集便り

GON氏（読者なら知っているかもしれんが、Web版猛者通信用語集を作っていた人）が[illegible]（[illegible]）で「猛者って今年の10月末で15周年じゃねえのアァン?」とつぶやいたことで、[illegible]A-DAYのアルカディアでは[illegible]15周年記念をやることに（勝手に）決定した。とりあえず「過去の猛者担当編集が集まって、[illegible]その原稿が遅い[illegible]を大いに語り、そして[illegible]（一大[illegible]）」という企画を考えてみたのだがどうかね君？

猛者っ子通信

[illegible]
●あて先
[illegible]
もしくは電子メールにて
[illegible]@arcadiamagazine[illegible]

2012年夏 ワンフェス開催リポートだゾーっと

夏といえば夏休みの工作！　工作といえば立体造形！　と飛躍思考でお届けする今回の夏ワンフェスレポート。全体的にはミクさんと東方とそに子が強かった気がした（小波感）。もちろん、アケデっ品も健在だヨ！



RCベルグさんで出品されていた『大復活』のアイさん。フル可動でもりもり動くよ！

『P4U』でも大活躍のアイギス。ダイバディブースにて展示。こちらも可動作品。



俺にゲーム

アーケードゲームを深く語るこのコーナー。今月はアルカディア編集部も一押しの腕利き格闘ゲームプレイヤー、伝説のオタク(伝々)が『真・恋姫†夢想～乙女対戦★三国志演義～』(以下、恋姫AC)を深く語り尽くす!……はずだが、どうにも方向性がおかしいので、編集部Nがちょいちょい現実に引き止めてやっていきます!

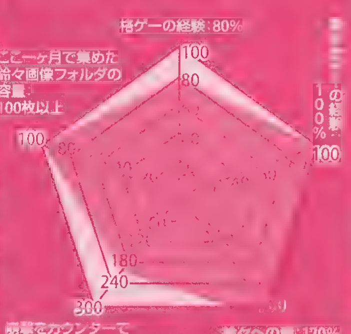


真・恋姫†夢想 ～乙女対戦★三国志演義～

■メーカー：レインエンターテイメント
■稼働：2012年5月
■ジャンル：2D対戦格闘
■使用基板：雨月(AMATSUKI)
■操作方法：1レバー+4ボタン

今月のゲーム野郎 伝説のオタク





……(MMO)に勤しんでいる私で……ACにより再びこの世界に舞い戻っ……プレイヤーで、テクニカル系のキャラを好む傾向にある。

鈴々との出会い

私が恋姫ACに興味を持ったのは、本誌で掲載中の「恋姫☆ようちえん」を読んだのがキッカケ。絵とキャラに惹かれた私は、恋姫ACをプレイするためにいつも通っていたゲームセンターの「アミューズメントエース津田沼」へと向かった。

早速コインを投入してゲームを始めると、そこには現実とは思えないほどに美しい世界が広がり、美しい乙女たちが私を出迎えてくれた。だれを嫁に選ぶか悩んでいると、目と目が合った瞬間に一人の乙女が語り掛けてきた。

鈴々「張飛こと鈴々(りんりん)は伝々(でんでん)に会える日をずっと待ってたのだ!」
(※注：妄想です。)

次の瞬間、私は迷わず決定ボタンを押していたよ。私と鈴々の運命の出会いである。

そして、CPU戦という名の鈴々とのデートが始まった。最初のステージは景色の良い山中。まるでピクニックを楽しむようだった。前後に歩かせてみたり、ジャンプしてみたり攻撃ボタンを押してみたりすると、鈴々はどこか喜んでいるように見えた。これだけでも私の心がどんどん満たされていくのが分かる。なんという充実感。とはいえ、私も立派な格闘ゲーマーなので、主力になりそうなけん制と対空技、コマンド投げなど手探りながらも習得していく。格闘ゲームから遠ざかっているうちに失っていた感覚を少しずつ取り戻していった。二人の仲が深まっていくのを感じた。

鈴々「鈴々は大人だから多くは語らないのだ!」(勝ち台詞)
伝々「ははは、かわいいやつめ!」

しかし、二人の穏やかな時間は長くは続かなかった。そう、ゲームセンターに格ゲーがあれば、そこには秩序と支配者が存在する。この店の常連プレイヤー、通称「魔王」。彼を慕うプレイヤーを従えて「魔王軍」と名乗っている。今まで庭(やっているゲーム)が違ったのでかかわることは無かったが、ここで恋姫ACをやる以上、乱入されるのは必然。避けては通れない闘いだった。

初めての闘いで、私は覚えたてのけん制、対空、ダッシュからのコマンド投げを駆使して応戦する。長年で培った格ゲーの経験値が生きたのだろうか、地上戦でジリジリ体力を奪い善戦する。しかし、相手を追い詰めたところで、カウンターをもらい、鈴々が膝から崩れ落ちる。何が起きたのか分からないうちに、続けて強烈なコンボをもらい負けてしまう。恋姫ACには私の知らない魔物(システム)が住んでいるようだった。

魔王「始めたばかりにしては、まあまあ強かったですが、これが恋姫ACですよ、伝オタさん。」
伝々「大丈夫か鈴々!? おのれ魔王軍め!!」
鈴々「うう、鈴々は大人だから……これくらいの傷では泣かないのだ……」
その声は震え、目が微かに涙で滲んでいた。
(※注：妄想です。)
伝々「ごめんな…俺が弱いばかりに大切な鈴々をこんな目に合わせてしまって……。」

この負けを機に、私と鈴々は新勢力「レジェンドアーミー」を立ち上げ、魔王軍に宣戦布告することにした。後に、1週間に及ぶアミューズメントエース津田沼恋姫戦争の火蓋が切って落とされた瞬間である。

知っておきたい二つの要素

●基本は地上戦

恋姫ACには空中ガードと空中ダッシュが存在しないため、対戦の基本は中距離の地上戦における差し合いがメインとなる。格闘ゲームの基礎力が問われる部分だ。



全キャラとも遠距離Bが主力となる。先端を当てるように相手をけん制しよう。

●崩撃システム

各キャラが持つ崩撃属性技は、少々クセがあるが、カウンターで当てれば、夢想†連撃という特殊なコンボで追撃が可能で大ダメージを見込める。ただし、ガードされるとスキは大きい。



鈴々の崩撃である➡+Cは、動作中に相手の低打点の攻撃をスカしやすい。

を[illegible]らせろ!!

恋姫7日間戦争

魔王軍に敗北して帰宅した私は、また知らぬシステムを理解するために調べ物を開始する。まずは厳しい修練に耐えうるだけの精神力を身に付けるために、恋姫のアニメを見ることから始めたが、そこで驚きの事実を知ることになる。なんと、鈴々は幼いころに両親を亡くしていたのだ。第一話で町の子供たちと仲良く遊んでいる鈴々だが、日が暮れて子供たちが親の元に帰っていくと、その姿を一人見つめ、悲しげな表情を浮かべる。笑顔の向こう側には、孤独と深い悲しみを背負っていたのだ。物語を追うにつれ、鈴々と寄り添う上で重要なことは「家族愛」だと私は確信した。(今日から私が鈴々のお兄ちゃんだよ……)

そして翌日、私は魔王軍のしもべたちに勝負を申し込んだ。魔王を射んと欲すればまずはその足元から、という作戦だ。実は、前回魔王に負けた主な理由が「崩撃システム」(左ページカコミ参照)にあることを先日の調べにより突き止めていた。魔王を討伐するためには「崩撃システム」を研究する必要がある。そのために、実際に崩撃を狙いやすいポイントやタイミング、逆に相手が崩撃を狙ってくるポイントを重点的に覚えていった。崩撃を意識すると駆け引きの幅が広がり、グッと対戦が奥深くなっていく。恋姫ACの世界が変わって見え始めた。日々の死闘を繰り返し、その中で私は鈴々と共に学び、有効なテクニックを身につけていった(右カコミ参照)。勝利を分かち、時には涙しながらも、互いに支え合う、二人の姿は家族そのものであった。

伝々「鈴々、この闘いが終わったら……義理のお兄ちゃんじゃなくて、本当の家族に

鈴々「鈴々は大人だから、それ以上言わなくても。伝々の気持ちは分かっているのだ。///」(※注:しつこいですが、妄想です。)

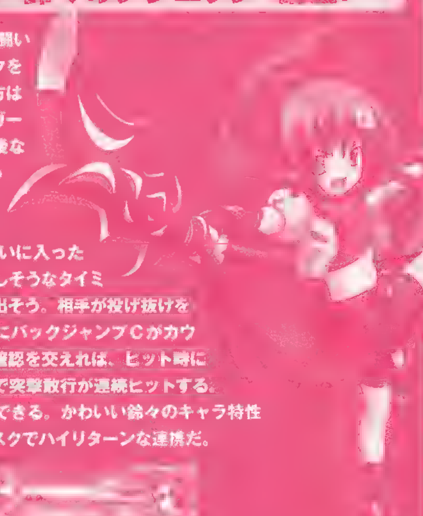
そして1週間後。魔王軍の部下を着々と倒し、ついに魔王に挑むときが来た。私はこれまでの闘いで、投げ抜けしようとしたところや、相手の攻めを嫌がって割り込もうとしたところに崩撃を合わされていることに気付いた。この場合、無理に投げ抜けや割り込みを狙わず、垂直ジャンプで様子を見てやり過ごしたり、時にはガードに徹することも必要となる。常に崩撃のリスクがつきまとうため、手癖や何となくでボタンを押す瞬間こそが一番狙われやすい。しかし、同時にこちらもその瞬間に崩撃を狙えばいいことを意味する。これらを踏まえ、私は格ゲーマーの意地と鈴々への愛を拳に乗せて挑んだ。レバーを動かすたびに感じる鈴々の鼓動と一体に。そして、崩撃が決まる。ついに軍団の長、魔王を奪ったのだ。

そのとき、私は初めて気付いた。魔王軍への復讐に突き動かされ恋姫ACを続けてきたが、いつの間にか純粋にこのゲームを楽しんでいたことに。鈴々は私の眠っていた格ゲー魂までをも呼び戻してくれたのだ。その時、歴史が動いた。魔王軍とレジェンドアーミーの隔たりは消え、同じ恋姫AC勢として一つに。そして、格ゲーにハマっていたあのころの私が今ここに戻ってきた。

ふと勝利画面に目をやると、そこに映る鈴々は一瞬だけ微笑んだかのように思えた。

伝々が贈る"鈴々のテクニック"講座!

ここでは私が魔王軍との闘いで重宝した鈴々のテクニックを一つだけ紹介しよう。やり方はこうだ。相手のけん制技をガードした後やダウンを奪った後など、鈴々が有利な状況になったら、ダッシュして接近!通常投げや猛虎粉砕撃を狙うと見せかけ、投げ間合いに入ったら、相手が投げ抜けを入力しそうなタイミングでバックジャンプCを出そう。相手が投げ抜けを入力してくれれば、そのスキにバックジャンプCがカウンターでヒットする。状況確認を交えれば、ヒット時にジャンプCからキャンセルで突撃敢行が連続ヒットする。ジャンプによる逃げも迎撃できる。かわいい鈴々のキャラ特性を生かした、比較的ローリスクでハイリターンな連携だ。





相手のけん制技をガードした後など、こちらが有利な状況なら、ダッシュして接近! 投げを狙うと見せかけ……



昇りバックジャンプCで、相手の投げ抜けや一部の暴れ、ジャンプによる逃げをつぶすのだ。

「この連携イイ。恋姫力が出てるぅ!」

鈴々写真館〜ときめきのsekai〜

子曰く、乙女たちの闘う姿は美しくも儚い線香花火の如し。激しい闘いの最中、わずか数フレームしか見ることのできない貴重な表情。今回は特別に、カメラマン伝々が撮影した秘蔵写真の中から、とってもキュートなものを厳選して公開しよう。



守りたい……、この笑顔!





鈴々がいっぱい!



はわわ……おへそが見えちゃうよ!



秘蔵中の秘蔵!



特定の状況下でしか見ることのできない貴重な瞬間を激写。この鈴々の姿がどこで見ることができるか分かったあなたには鈴々博士の称号を授与しよう。

伝々はお便りを待ってるのだ!

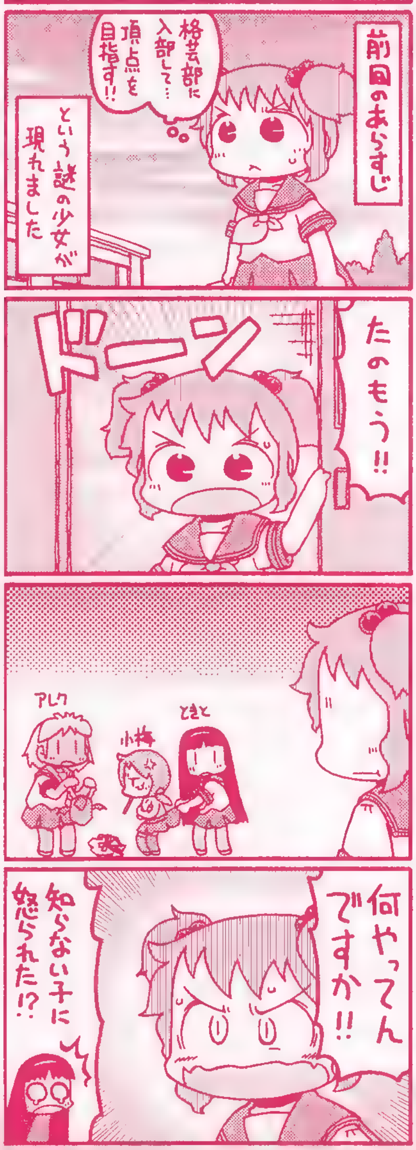
りんりん豆知識2:しゃがみCはしゃがみガードした相手をガードクラッシュさせる効果がある。密着でガードクラッシュさせれば、少し歩いてA猛虎粉砕撃が確定するぞ(画面中央でも [illegible]

中学校のゲーセン部! 格闘ゲーム女子が毎日おおあばれ!!

かくげい・ぶ!



続・ニューカマー



[前回のあらすじ]
武道系の部活と間違えて格芸部に入部した主人公、さくらですらあんまり活躍してないのに、いきなり新キャラが登場した!

AKIKO

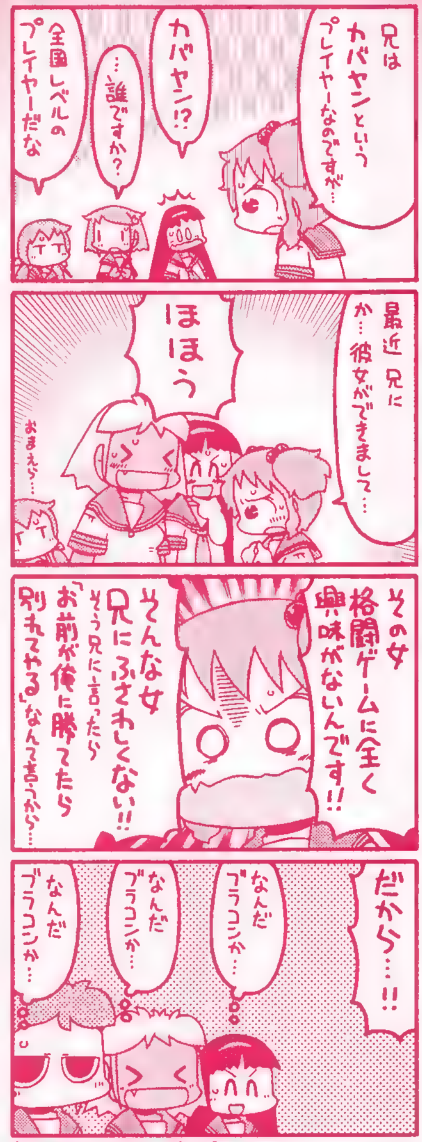


[サイキック5]
1987年にジャレコより発売されたアクションゲーム。開発はNMK。NMKは後のテーカンであり後のテクモであり現在のコーエーテクモゲームスである。全く格ゲーでは無い。

Ika Plofile

格芸部に待望の後輩部員、爆誕……？

兄



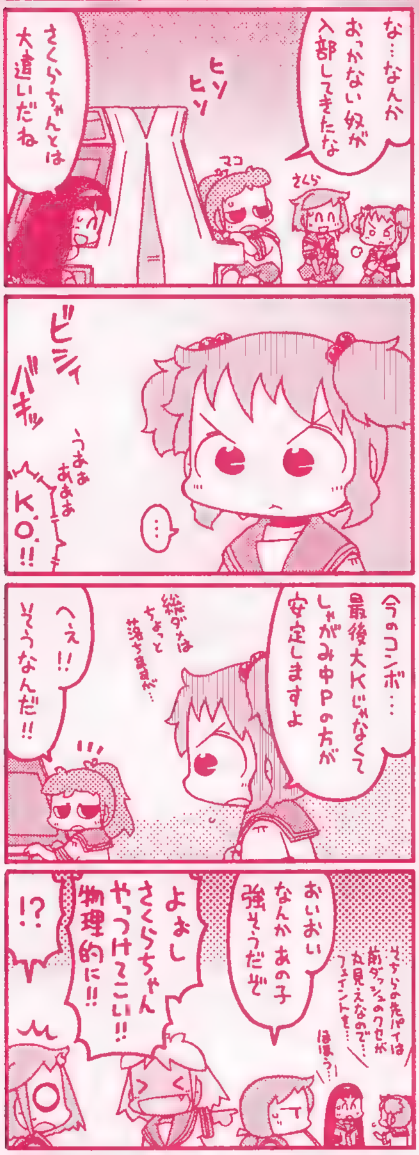
［そんな女、兄にふさわしくない!!］
「お前が俺に勝てたら別れてやる」って結構ヒール発言。

訳あり



［さくらVS絹］
何だか親子対決っぽい闘いである。

的確に



［安定コンボ］
最大ダメージの連続技より難度の低い連続技のこと。格ゲーには確実にダメージを与えることも局面によっては重要なのだ。

格芸部掲示板　皆様ありがとう!　今月のお便り紹介コーナー……!!

今月も元気一杯のお便りの中から一部を紹介!

•ポニテはあざとくない!!　そのとおり!!　でも実際やってるとあざといよね(笑)。
(鹿児島県／???さん)

•ウメちゃんがかわいいと思っていたけど、マコもかわいく見えました。　(埼玉県／AC30号さん)

•真心がかわいくなってすごかったです。
(静岡県／正義の翼さん)

•どうやったら真心ちゃんのように表情を変えられるのでしょう……。　(茨城県／妖怪出魂さん)

•真心ちゃんがかわいすぎて、小梅ちゃん推しかアレク推しかで迷っていた私の心はさらに揺らいでおります(笑)。さくらや部長もかわいいし、新キャラも気になる……。IKa先生、いろいろとありがとうございます。　(神奈川県／礼菓部ゆっくさん)

まさかの読モ!!　マコへのお便りが殺到しました!
マコ推しの担当としてはうれしい限りです!!

そして既存キャラへのお便りも根強い!!

•ウメちゃんのおかげでロリに……。
(新潟県／U-7さん)

•ねお子とぢお子も面白いです。
(新潟県／Kさん)

間違い無い!!

•新キャラの性別が気になります。男の娘?
(神奈川県／さにょろさん)

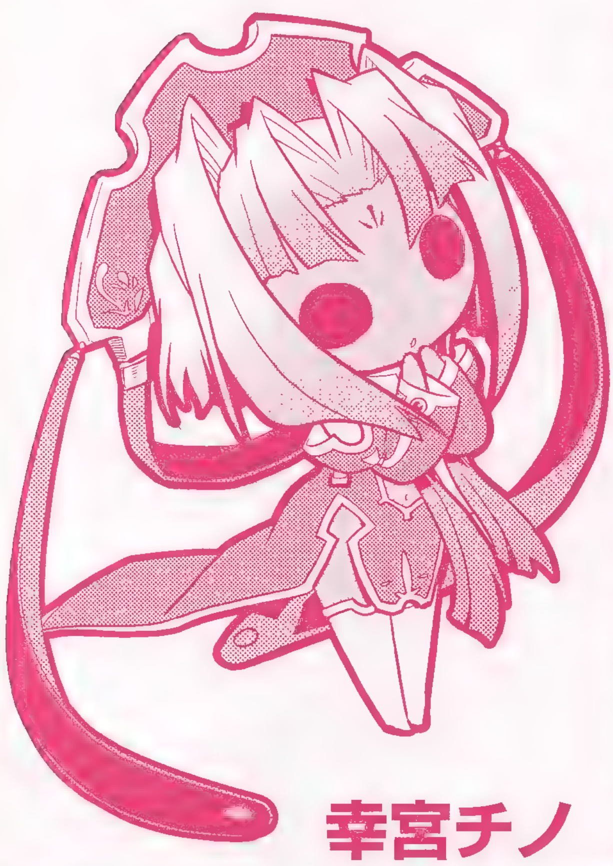
……えっ、そ、そういうアレなの!?

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡**http://ikapani.blog55.fc2.com/**

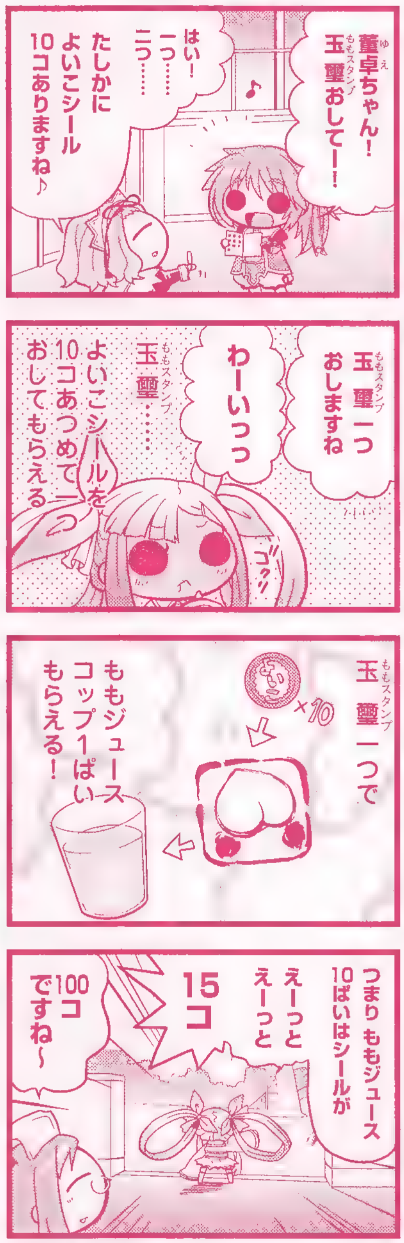
秋が来る!!　ハートフル恋姫コメディまんが

恋姫☆ようちえん

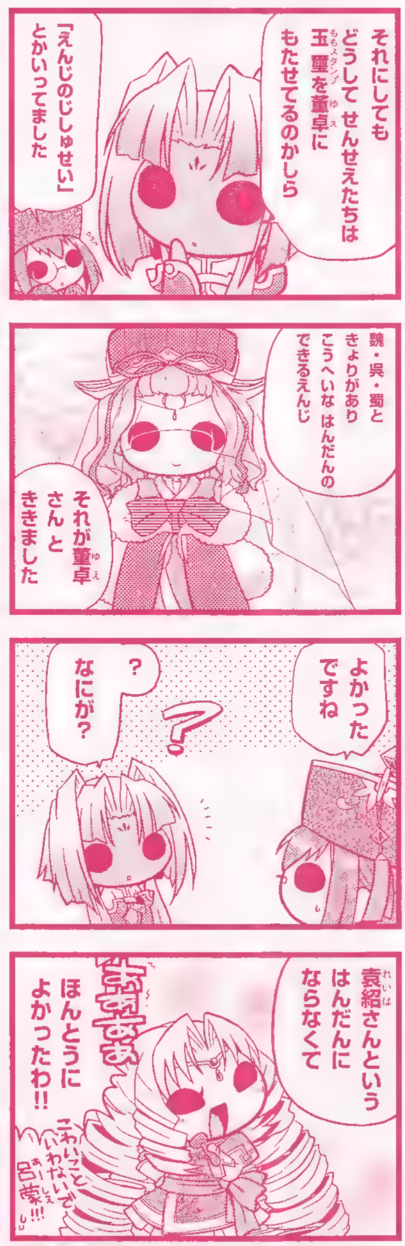
鶏を割くに
いずくんぞ
牛刀を用いんや
——論語



10が10こ



こわいはなし



[玉璽]
中国の伝国璽（代々皇帝に受け継がれたハンコ）。玉璽の「玉」は翡翠を表し、ほかに金、銀、銅などが使われているという。

[三國志の董卓]
189年、大将軍の外戚、何進が殺害された後の混乱に乗じ、宮中を牛耳る。手勢に官軍を加えるなど鮮やかな簒奪であった。

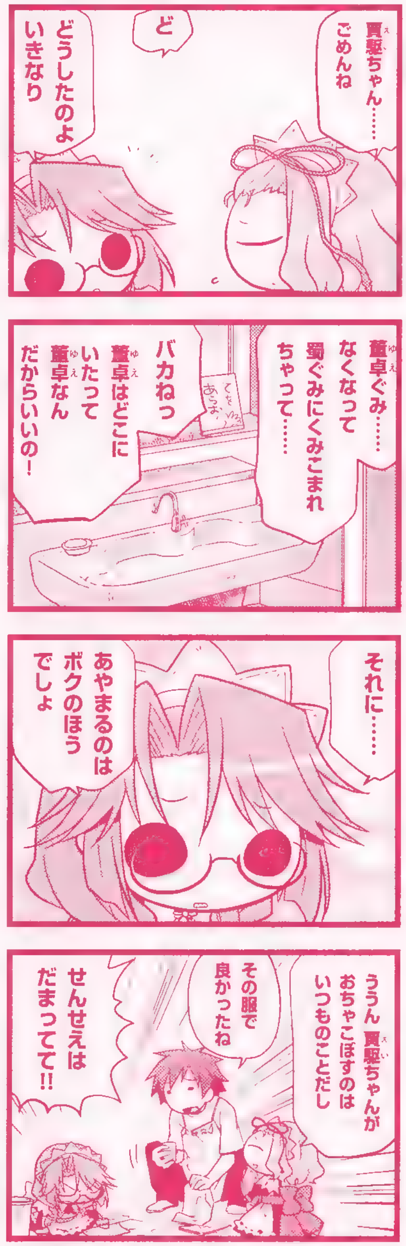
幸宮チノ

幸宮チノ　Profile

さながら屋久杉の年輪のごとく引きこもりニート道を重ね続けるエッセイ&ギャグ漫画家。自他ともに認める御女の子スキー&西武ファン。代表作『ドラゴンクエスト天空物語』、『オタ婚。』ほか多数。

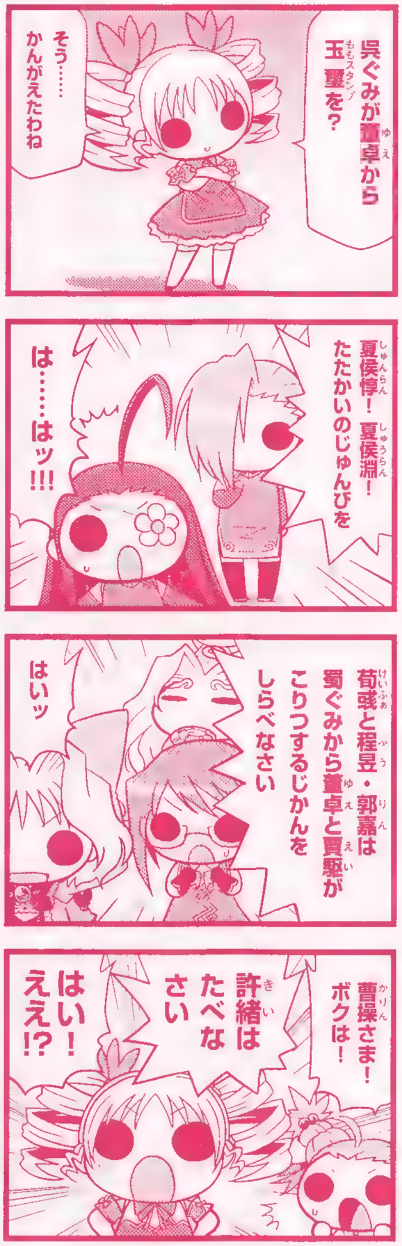
まさかの董卓VS曹操VS孫呉、開戦……!?

いっぽうそのころ



[つづく!]
次回に続く! 最強ようちえんじ呂布、見参か!?

それぞれのやくわり



[三国志の許緒]
馬超との一騎打ちがもっとも華々しい(結果は引き分け)。

こわいはなし2



[玉璽と孫家]
「演義」では焼け野原と化した洛陽から孫堅が発見する。

よくわかる三国史

董卓と呂布

「鶏を割くにいずくんぞ牛刀を用いんや」は論語の言葉で、「鶏を調理するのに牛刀を使う必要は無い」、つまり小事に至強をもって当たることは無駄である、という意味。「三国志演義」では董卓配下の華雄がこう述べて、呂布の代わりに反董卓連合軍と戦うことになる。ちなみに、連合軍をさんざんに苦しめた華雄であったが、関羽にあっさりと斬り伏せられてしまう。しかし、董卓にとって呂布はまごうこと無き「牛刀」であった。

騎都尉の丁原(「演義」では親戚とされ、養父として描かれている)に取り立てられた呂布は、やがて董卓に誘われて丁原を斬り、董卓配下となる。董卓とは父子の契りを交わすが、結局呂布は董卓も暗殺している。そして、見せしめもかねて董卓はヘソにろうそくを立てられ、その火は数日間燃え続けたという。「演義」でも王允、貂蝉らの「美女連環の計」にかかり、董卓を殺害することになる。



「恋☆ちえん」ではかつて魏ぐみにスカウトされそうになった呂布だが、史実では曹操に捕えられた際、処断されている。「演義」では処断を勧めた劉備に対して「大耳野郎」と罵っている。

新武器・新パーツが続々追加!

今月は、次々に新武器&派生武器が支給された。特に、セントリー系統2種はどちらも優秀なので、その使い道を模索したい。また、新機体フォーミュラにも注目だ。

■[illegible]
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法　：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■稼働日　：2012年2月28日（稼働中）
■使用基板　：RINGEDGE
■ネットワーク対応　：ALL.Net

Text：OYZ

フォーミュラ

完全新機体は、ホバー脚のフォーミュラ。各パーツを既存機体と比較しつつ、その性能に迫ろう!



[illegible]的なフォルムを持った軽量ホバー脚のフォーミュラ。レーシングマシンに出てきそうなスピードを感じさせるデザインが特徴となる。

同じ軽量ホバー脚にはB.U.Z.があるが、これは二脚で言うところのシュライクと似た性能を持つ。そう考えると、フォーミュラはヤクシャと同じ立ち位置になる。前者2組は歩行／通常移動に特化しているのに対し、後者2組はダッシュ／高速移動に特化している、といった具合だ。

[illegible]は全体的に高水準。胴体は、エリア移動がA−。ブースターとSP供給はトレードオフの関係になる。どちらか一方が高ければ、もう一方は低めだ。腕部はリロードが高めで、反動吸収が低め。フォーミュラII型では若干例外だろう。[illegible]やA−。フォーミュラF型なら最高性能で高速移動できる。最後にチップ容量は、頭部と胴体が多め。腕は、0.9or1.0と低めだ。全パーツを通してリロー[illegible]低めの傾向にあり、フォーミュラ[illegible]はまる。



[illegible]い勢いでダッシュする。滑るように動くぞ!



セットボーナスは高速移動UP。[illegible]セットでそろえたいところ。セットボーナス強化のチップも忘れずに。

◆フォーミュラ性能表

パーツ名	部位	チップ容量	重量	装甲				GP	必要素材						勲章	
フォーミュラII型	頭部	2.3	530	D−	射撃補正 B	索敵 D+	ロックオン B+	250	ニュード集積体	2	銅片	10	ソノチップ	5	−	−
	胴体	2.4	1140	D−	ブースター C−	SP供給率 C+	エリア移動 A−	250	超剛性メタル	1	ニュード素子	10	銀片	20	−	−
	腕部	0.9	700	D−	反動吸収 D	リロード B	武器変更 C+	250	隕鉄塊	20	チタン鋼	10	メタモチップ	1	−	−
	脚部	1.7	850	D−	通常移動 B−	高速移動 A−	重量耐性 D−(4250)	250	ウーツ重鋼	5	ニュード卵	15	黄金片	10	−	−
フォーミュラII型C	頭部	2.0	510	D−	射撃補正 B+	索敵 D	ロックオン A−	350	ニュード卵	10	ニュード融素子	1	ソノチップ	5	赤銅武勲	50
	胴体	2.5	1160	D−	ブースター B	SP供給率 D+	エリア移動 A−	350	複層重合金属	1	ニュード胚	15	黄金片	5	赤銅武勲	50
	腕部	1.0	750	D+	反動吸収 B−	リロード C+	武器変更 C−	350	鉛板	20	超剛性メタル	1	カロラチップ	1	赤銅武勲	50
	脚部	1.7	850	D−	通常移動 C−	高速移動 A−	重量耐性 D(4550)	350	複層重合金属	1	ニュード素子	10	メタモチップ	1	赤銅武勲	50
フォーミュラF型	頭部	2.4	550	D−	射撃補正 B+	索敵 B−	ロックオン C+	500	ニュード群体	10	銅片	5	カロラチップ	1	白銀武勲	50
	胴体	2.4	1200	D+	ブースター E+	SP供給率 B+	エリア移動 A−	500	鉛板	15	ニュード集積体	3	カロラチップ	1	白銀武勲	50
	腕部	0.9	710	D−	反動吸収 D−	リロード B	武器変更 B+	500	複層重合金属	2	銀片	10	−	−	白銀武勲	50
	脚部	1.6	900	D−	通常移動 C+	高速移動 A+	重量耐性 D−(4250)	500	超剛性メタル	3	ニュード融素子	1	銅片	10	白銀武勲	50

※セットボーナス：高速移動UP

B.U.Z.以上の[illegible]ルートが[illegible]める?

B.U.Z.独自のルート（P.99参照）をフォーミュラで試してみたが、ほとんど[illegible]で飛距離が足りなかった。これは、ホバー脚で空中を移動する場合は、[illegible]移動[illegible]ステータスが重要なためだ。[illegible]は、B.U.Z.[illegible]がよるようだ。



[illegible]はできないものの、左右のステップはなかなかの素早さだ。

新武器紹介

空中に浮くセントリーガンと回復弾を飛ばすセントリーガンが登場。ひとクセある武器を使いこなそう。

エアロセントリー



空中に設置できるのがエアロセントリー最大の特徴。射撃角度は360度の全方位。真下にも撃ち下す。通常のセントリーガン系統に比べて、威力は低いものの、エアロセントリーなら2個、エアロセントリー Sなら3個設置できる。同じ場所に複数個置けば、そこそこの火力が期待できるぞ。

なお、高空に置けば真下の敵に対してクリティカルヒットすることもある。置き方を工夫して、低い威力を補おう。ちなみに、この武器自体の耐久値は低いので、爆発物に当たらない場所に設置するといい。



リフトを利用する敵に対して設置するのもアリ。コア攻撃に向かう敵は、ゆっくり破壊する時間は無いはずだ。

◆エアロセントリー系統性能表

武器名	パラメータ								取得条件							
	効果	攻撃属性	重量	威力	所持数	装弾数	連射速度	GP	必要素材						勲章	
エアロセントリー	自動攻撃	実弾	460	80	2	20発×∞	毎分420発	250	ニュード胚	20	銅片	20	メタモチップ	1	―	―
エアロセントリー S	自動攻撃	実弾	500	220	3	3発×∞	毎分120発	500	ニュード集積体	2	銀片	10	カロラチップ	2	戦闘勝利章	10

耐久値の低いエアロセントリー。設置場所は簡単に破壊されず、榴弾砲の降らない天井のあるプラント付近が有効。屋外の青空と違い、天井付近だと発見されにくくなるメリットもある。高めの段差を探して、ジャンプして天井近くに設置しよう。なお、あまりに天井に近いと、強襲のミサイルランチャーや重火のサワードで破壊されやすくなる。天井と少し間を空けて、設置するのがポイントだ。



アドラの中二階から天井近くに設置。ここだと、溶岩と同じ高さの地形からはほとんど発見できない。

◆エアロセントリーの特徴

- ・発射角度は、360度の全方位
- ・威力は低めだが、複数設置できる
- ・セントリーガン系統より耐久値は低い

◆エアロセントリー耐久実験

セントリーガンSMG：
強襲のM99サーペント28発で破壊
エアロセントリー or S：
強襲のM99サーペント7発で破壊

結論：耐久値は通常のセントリーガンの約1／4

リペアセントリー系統



リペアセントリーは回復弾を飛ばす支援のセントリーガン。有効射程と角度に入った味方や自分を自動で修理する。修理の優先順位は、有効範囲内で一番セントリーガンに近い味方から直す。その味方がMAXまで回復すると、次のターゲットに弾を飛ばす。なお、リペアセントリーは設置すると時間経過でSPが徐々に減少。回復弾を飛ばすと大きくSPを消費する。また、敵の攻撃をリペアセントリーが受けてもSPが減少する。破壊されないために、爆発物の飛び交う場所での設置は避けよう。

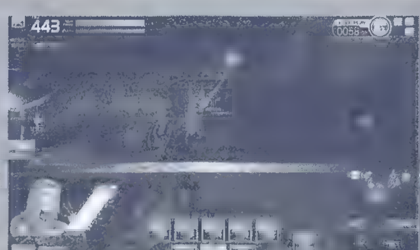


あらかじめリペアセントリーを設置。その前で戦うようにすれば回復しながら戦闘できる。リペアポストに似た使い方が可能だ。

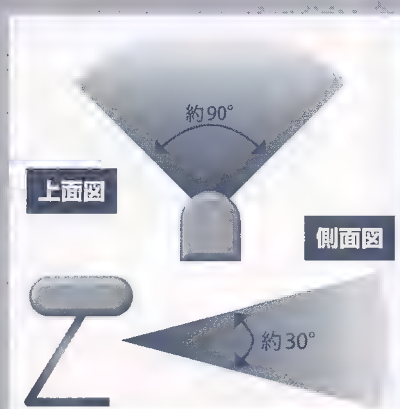
◆リペアセントリー性能表

武器名	パラメータ						取得条件								
	効果	重量	連続使用	修理速度	有効距離	チャージ	GP	必要素材						勲章	
リペアセントリー	修理/再始動	450	最大200秒	B	60m	25秒	500	ニュード群体	5	銀片	15	メタモチップ	1	―	―
リペアセントリーβ	修理/再始動	490	最大120秒	S	60m	30秒	750	ニュード集積体	2	ソノチップ	10	カロラチップ	1	再起章	10

リペアセントリーは上下角の認識範囲が狭い。さらに、小さな段差や障害物があるだけで、範囲内でもターゲットを認識せずに回復弾が飛ばない場合がある。ピンポイントでターゲット狙う場合は、まず高さを同じ場所に置くことを意識しよう。有効射程は60mと長いので、うまく置くと敵から破壊されにくくなるぞ。なお、オススメはリペアセントリーβ。緊急性の高い再始動は、修理速度が早いβの方が間に合いやすい。



下の角度はこれが限界。これ以上リペアセントリーに接近すると、認識範囲から外れる。上下の角度を意識して設置だ。



◆基本性能

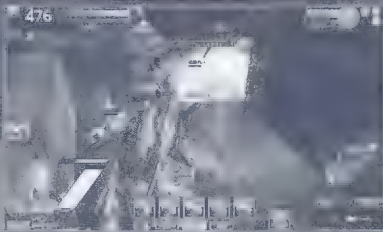
- ・味方の修理や再始動ができる
- ・自分は修理のみ、再始動はできない
- ・味方施設や搭乗兵器はターゲットとして認識しない
- ・設置中は、時間により微量にSPを消費しつづける
- ・セントリーが攻撃を受けると、その威力分SPが減少
- ・複数ターゲット居た場合、射程内で一番近い味方or自分を優先

派生武器紹介

4兵装それぞれに一つ派生武器が追加。どれも後継機なので、クセが強い。オススメは支援のレイジスマックだ。

42型クラッカー　副

強襲に追加されたのはクラッカーの三つ目。弾数は少ないものの威力は7000と高い。基本的には、ジャンプして地面に当てたり、背後の壁に当てて爆風でダメージを与える。一応、[illegible]投なら135m付近で[illegible]のプラントに投げ[illegible]の距離を[illegible]。



[illegible]発させ[illegible]3[illegible]

◆42型クラッカー[illegible]

パラメータ	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径
	投てき	爆発	160	7000	1発×3	半径20m

取得条件	GP	必要素材				勲章	
	750	超剛性メタル	3	カロラチップ	2	コアストライカー	10

ウィーゼル・オルタ　主

ウィーゼル系統五つ目の武器。1発の威力が高く、連射速度もあることから瞬間[illegible]。ただし、非常にOH(オ[illegible]ト)しやすい[illegible]



[illegible]

◆ウィーゼル・オルタ性能表

パラメータ	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度
	連射	実弾	350	380	200発×7	毎分700発	D

取得条件	GP	必要素材				勲章	
	750	複層重合金属	2	メタモチップ	3	重火力章	30

照準補正装置・強化型　特

照準補正装置の起動中は、狙撃の主武器でも、ロックオンと同じような効果が得られる。これはスコープ状態でも同じだ。

強化型はその三つ目。初期型よりも連続使用時間は短くなった代わりに、チャージ時間は短く[illegible]。そして、[illegible]性能が高くなった。



同じ武器種に光学迷彩があるだけに、使用するプレイヤー少ないのが現状。この性能を引き出せるか?

◆照準補正装置・強化型性能表

パラメータ	効果	重量	連続使用	照準補正	チャージ
	狙撃補助	300	最大60秒	Lv3	45秒

取得条件	GP	必要素材						勲章	
	750	ニュート卵	20	ニュート集積体	5	カロラチップ	3	戦友章	30

レイジスマック　主

1マガジンの弾数が2発と非常に少ないので、無駄弾を撃つと致命的。その分、1射の破壊力は[illegible]よりも高い。相手[illegible]



[illegible]の拡散は[illegible]が、レイジスマックは拡散大。[illegible]ある武器だ

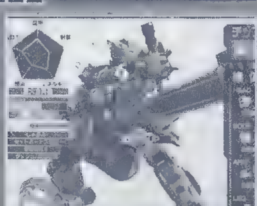
◆レイジスマック性能表

パラメータ	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	拡散率
	単射	実弾	280	480×12	2発×15	毎分50発	大

取得条件	GP	必要素材						勲章	
	750	複層重合金属	1	銅片	40	カロラチップ	1	支援章	20

定番アセンを紹介　流行のアセンブル

定番フルクーガー重火力



[illegible]つつ、フルクーガーで[illegible]アセンブル。胴体はSP供給の優[illegible]、SPを[illegible]い切っても長生きすれ[illegible]

[illegible]は、しゃがみ、[illegible]。これで超過2%。最後の[illegible]ップを装着するといい。

主武器	副武器	補助装備	特別装備
GAXエレファント	サワード・コング	試験型ECMグレネード	バリアユニットβ

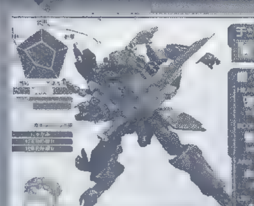
部位	パーツ名	チップ容量	重量	装甲
頭部	クーガー NX	1.9	650	B−
胴体	クーガー S型	1.5	1,320	B
腕部	クーガー S型	1.5	900	B
脚部	クーガー NX	1.4	1,120	B−

性能		
射撃補正	索敵	ロックオン
B	D	B−
ブースター	SP供給率	エリア移動
C+	C+	C+
反動吸収	リロード	武器変更
B+	C−	C−
歩行	ダッシュ	重量耐性
E+	B+	C(5,150)

チップの種類とチップコスト　・しゃがみ(1)・セットボーナス強化(1)・重量耐性II(3)・ダッシュ/高速移動(1)

※( )内はチップコスト

コア攻撃&防衛用強襲アセンブル



コア攻撃と防衛を重点に置いた[illegible]アセンブル。副武器が41型強化手[illegible]

同じ目的のヤクシャ弐脚のアセ[illegible]は、頭&胴体の装甲を固くし、腕を[illegible]ド性能の良いものにする構成が多[illegible]ろいろ亜種が存在するが、基本は同じだ

主武器	副武器	補助装備	特別装備
STAR−10C	41型強化手榴弾	デュエルソード	AC−ディスタンス

部位	パーツ名	チップ容量	重量	装甲
頭部	ランドバルクII型	2.1	710	B
胴体	クーガー S型	1.5	1,320	B
腕部	シュライクW型	1.0	650	E
脚部	ヤクシャ・弐	1.0	940	D

性能		
射撃補正	索敵	ロックオン
C	D	B
ブースター	SP供給率	エリア移動
C+	C+	C+
反動吸収	リロード	武器変更
E+	A−	C+
歩行	ダッシュ	重量耐性
D	A	D(4,550)

チップの種類とチップコスト　・しゃがみ(1)・対実弾防御II(2)・対爆発防御II(2)

※( )内はチップコスト

最新テクニック事情

軽量ホバー脚専用のルートを紹介。索敵センサーにかからない独自ルートを進めるのが強みだ。

B.U.Z.専用の[illegible]ルート

マップによってはB.U.Z.にしか飛べない空中ルートがある。その中で有名な三つのルートを紹介する。通常ルートとは大きく異なるので、[illegible]にかからなかったり、狙撃されなかったりと利点は多いぞ。

ちなみに飛ぶときの操作は、ACダッシュジャンプ→ACOFF→ダッシュ＆ジャンプボタンを一瞬放す→通常ジャンプ(ジャンプボタンのみ押し続ける)となる。



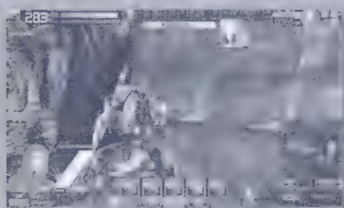
空中をゆっくり滑空するのは、ホバー脚ならではの飛び方だ。

◆こんなアセンブルでチャレンジ

[illegible]	[illegible]
頭部	B.U.Z.−β
胴体	B.U.Z.−γ
腕部	B.U.Z.−γ
脚部	B.U.Z.−γ
[illegible]	8.2

[illegible]	[illegible]
しゃがみ	1
セットボーナス強化	1
ブースターⅡ	3
重量耐性	1
歩行/通常移動Ⅱ	2

デ・ネブラ大落片 〜雨下[illegible]〜 ルート説明
Bプラント西の崖ギリギリ→滝付近



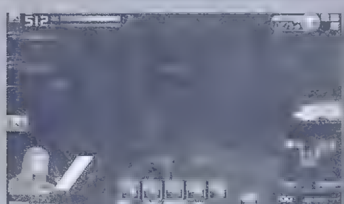
写真では見難いが、崖沿いにある小さな段差に乗っている。ここから踏み切りスタートだ。



滝の上の右側が着地点。ギリギリ届くぞ。失敗した場合の自機損壊は覚悟しよう。



アトラ火山連峰 〜紅蓮の大河〜 ルート説明
建物2階→GRF西の塀上



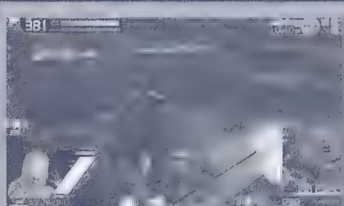
ほかのホバー脚でも行けるルート。比較的簡単な割に実用性は高い



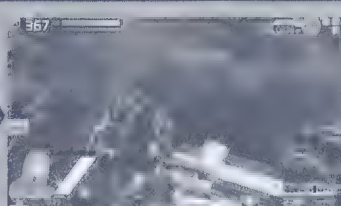
二つある入り口を通らず、西の塀を乗り越えてベースイン。奇襲になるルートだ。



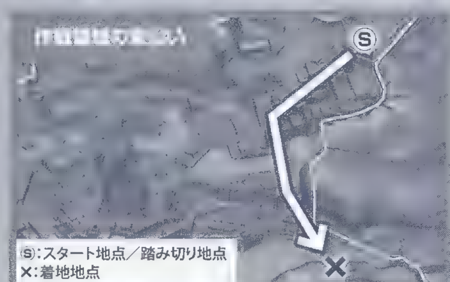
オルグレン湖水基地 〜巨坑侵入〜 ルート説明
GRF最東カタパルト→やぐら→水門上→対岸



カタパルトからやぐらの上へ。真上でジャンプボタンを放すと安定して乗れるぞ。



ここは水門上。最初のACダッシュジャンプでSPを半分くらい使うと安定する。



クイックステップ[illegible]ステップ

クイックステップは1回の操作で、2回連続でダッシュするアクション。[illegible]が大幅にブーストゲージを消費するのが欠点だ。

[illegible]な入力方法を紹介。まずは、クイックステップを入力。2回目の[illegible]AC(アサルトチャージャー)をONに[illegible]と、通常だと2回目のダッシュの硬直が無くなるころにブーストゲージの回復が始まるが、この入力だとACをONにした瞬間から回復が始まる。[illegible]

◆操作手順

① クイックステップを起動
↓
② クイックステップ中にACのON/OFF
↓
以下、①、②を繰り返す

効果
・ブーストゲージを大幅に節約できる
・SPゲージはほとんど消費しない



ホバー脚でもクイックステキャンは可能。これで空中ルートだけでなく、地上ルートも早くなるか?

第二回アルカディア杯



今秋開催決定!

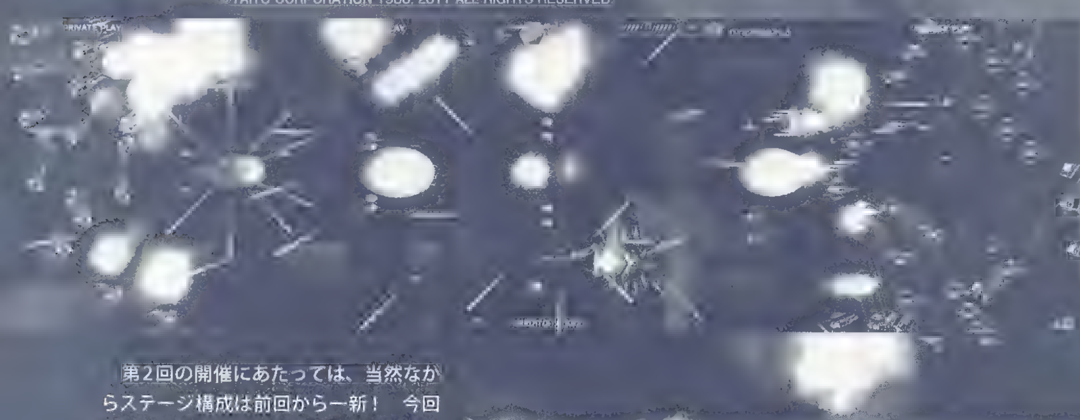
DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX

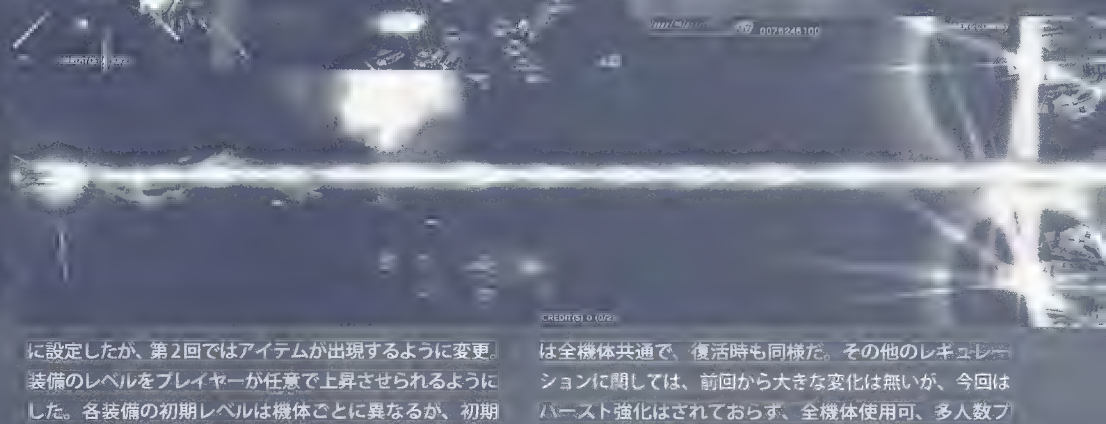
DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX PHASE 2 Unlock B

- ■メーカー：タイトー
- ■ジャンル：横スクロールシューティング
- ■操作方法：1レバー＋3ボタン（×4）
- ■発売日：2011年12月21日（稼働中）
- ■使用基板：TAITO TypeX2
- ■ネットワーク：NESYS

Text：トロッコ松浦

今年春に開催し多くの反響をいただいた「アルカディア杯」。前回の反響多数につき、9月28日から第二回の開催が決定！　当編集部からの新たな「挑戦状」にご期待あれ！





第2回の開催にあたっては、当然ながらステージ構成は前回から一新！　今回は熟考に熟考を重ね、スコア稼ぎのアツさを重視しつつも、「ポイントさえ分かればクリア自体は難しくない作り」を目指した。ステージ構成は右ページの通り。ここ最近プレイから遠ざかっていたという方や本作初心者の方もぜひ、これをヒントに挑戦してみてほしいところだ。

なお、第1回アルカディア杯では各機体ごとに規定の装備を定め、プレイ中にパワーアップアイテムが出現しないように設定したが、第2回ではアイテムが出現するように変更。装備のレベルをプレイヤーが任意で上昇させられるようにした。各装備の初期レベルは機体ごとに異なるが、初期からアーム（バリア）青アイテムを一つ取得した状態なのは全機体共通で、復活時も同様だ。その他のレギュレーションに関しては、前回から大きな変化は無いが、今回はバースト強化はされておらず、全機体使用可、多人数プレイも人数別で集計。ぜひ、ハイスコアを目指してほしい！

ルールの詳細は、ダライアス公式HPにて確認しよう！　http://darius.jp/dbac/

開催期間 9月28日（金）～10月8日（月／祝）計11日間

今回はスコアアタックでBOSS戦含む 全7ステージ構成！

STAGE 1
空中戦

小手調べ風の簡単なステージ。まずは落ち着いて武装の強化をしておこう。



最初はオーソドックスな「1面らしい」構成。セノシ、エンザイムやSソイドといったおなじみのザコ敵が多数登場する。そうそうミスはしないはずなので、できるだけ雑魚を撃ち漏らさないよう気をつけ、武装の強化とスコア倍率の上昇をはかろう。

STAGE 2
宇宙艦隊



小型機の編隊をなぎ払う、そう快感抜群のステージ。序盤の稼ぎの山場でもある。

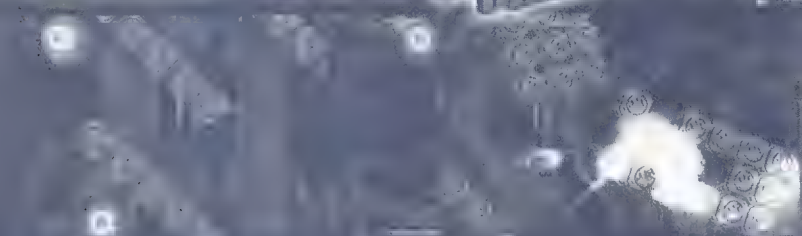
押し寄せる大量の小型機（ワ・カビエ）編隊や各種中型機をさばいていくステージ。ここではバーストビームを発射する砲台（ゲーユ）が出現するため、本作の操作感覚に不慣れな人や、久しぶりにプレイする人はカウンターバーストの練習しておくといい。

STAGE 3
Lightning Prison



両翼の砲台から発射されるビームで自機を移動範囲を制限しつつ、本体からの攻撃で狙い撃つ行動が特徴的なボス。一見すると難敵だが、両翼からのビームは設置バーストで防ぐことが可能で、またボス前面付近まで移動すれば当たらないという弱点がある。

STAGE 4
高速回廊



自機を押しつぶすように流れてくる大量のブロックが特徴的な、異色のステージ。

このステージでは破壊可能なブロックが登場。魚群～中型砲台＋ラワカユZ19地帯～ブロック地帯の流れが2回ループする形となっている。ブロックは破壊可能とはいえ耐久度は高い。そのため、機体によってはブロック地帯のパターン構築が重要になることも。

STAGE 5
アステロイドベルト

画面の前方・後方から大量の隕石群が出現。その処理が最重要なポイントとなる。



敵機以外だけではなく、画面の前後から飛んでくる隕石に注意を払わなければならないステージ。中でも危険なのは、中盤の中型艦ラッシュ終了後。後方から飛んでくる隕石群、そしてそれと同時に出現する中ボス・ヘビーマフラー（エラウミヘビ）にどう対処するかが攻略のカギ。

STAGE 6
軌道エレベーター



単純に敵数が多い上、中盤以降は画面上下に地形が出現。移動を大きく制限される。

このステージは中盤から地形が登場。途中から変則的な地形構造のエリアがあり、上下の砲台からの攻撃が激しいため、弾避けに使える空間が非常に狭い。設置バースト+が使える機体はそれで敵弾を処理したい。そうでない機体は多少の被弾を覚悟する必要がある。

STAGE 7
Blazes Whip



注意したいのは序盤に撃ってくるホーミングレーザー。バースト機体であれば設置バーストを縦向きに置けば安全に対処可能。リング状に連なる黄色の閃光弾や追尾性能が高い赤色の発光弾はバーストビームで相殺できないため、ボスの右側に回り込むのが有効だ。

闘劇 -SUPER BATTLE OPERA- THE 10th ARCADIA CUP TOURNAMENT 2012

ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3

闘劇初のアメリカ王者誕生！ やはりJustinは強かった!!

当日予選枠の多さから波乱に満ちたトーナメントとなった今回。大会結果とともに、見事優勝したJustin Wongインタビューをお届けしよう!

ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3
■対応ハード：PS3/Xbox 360/PlayStation Vita
■ジャンル：ファイティングアクション
■発売日：発売中
■価格：【PS3/Xbox 360版】4,990円(税込)/【PS Vita版】PS Vitaカード版：4,800円(税込)/ダウンロード版：4,300円(税込)

Text:ふり〜だ

Close up! 1 1回戦
まめスパイダー(日本:スパイダーマン/Dr.ドゥーム/バージル) VS. **Hayat**(クウェート:マグニートー/Dr.ドゥーム/フェニックス)

EVO2012での活躍が記憶に新しい「まめスパイダー」に対するはクウェート代表の「Hayat」。1戦目の先鋒戦ではウェブスローからの高火力コンボでまめスパイダーが先制。幸先の良いスタートだったが「Hayat」がDr.ドゥームで粘り強さを見せ付け、ゲージMAXまで持ち込みフェニックスのダーク化に成功し逆転勝利。勢いに乗った「Hayat」が2試合目ダーク化のプレッシャーを盾に勝利。「まめスパイダー」がまさかの1回戦敗退となった。


「Hayat」は最速しゃがみ暴れでうまく左右の二択をつぶした。

Close up! 2 2回戦
超(日本:ウェスカー/マグニートー/バージル) VS. **Justin Wong**(アメリカ:ウルヴァリン/ストーム/豪鬼)

優勝候補である二人が2回戦で早くも激突。1戦目では「超」が早い段階でアシスト豪鬼を巻き込んで攻撃(通称：ハピバ)することに成功。そのまま勝利を収める。2戦目では「Justin Wong」連係に対して「超」がGCXFを使って確定反撃から逆転を狙うも痛恨のミス。最終戦へもつれる形に。最終戦では1戦目のハピバを踏まえてか「Justin Wong」が空中投げからXFを使って先鋒戦を早い段階で先制。「超」の3XFバージルを迎え撃ち、勝負を制した。

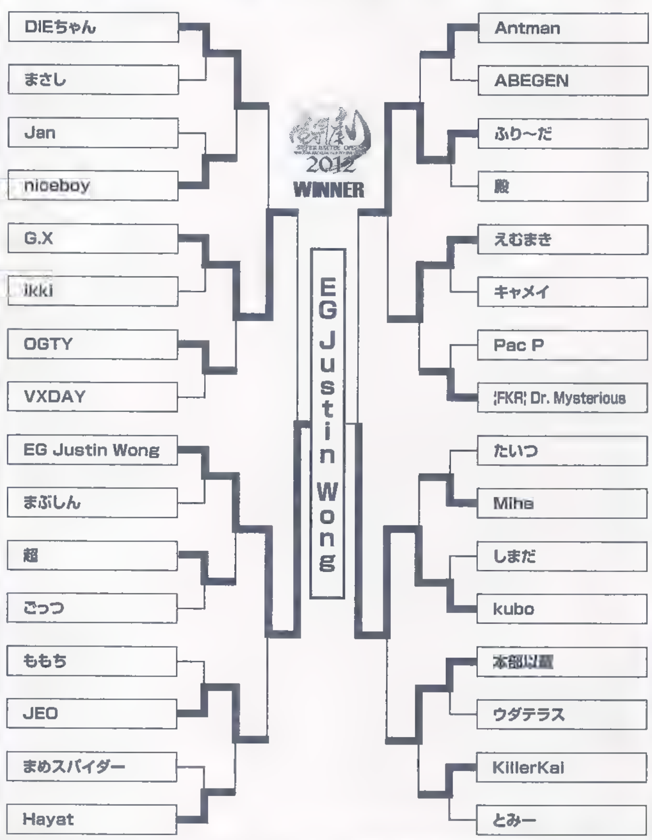

逆転を狙った見事な判断だったが、痛恨のミスになってしまった

Close up! 3 2回戦
ふり〜だ(日本:ゼロ/ダンテ/マグニートー) VS. **Antman**(オーストラリア:ウェスカー/バージル/ホークアイ)

「ABEGEN」に勝利して勢いに乗っている「Antman」対ゼロ強化型チームの「ふり〜だ」。お互いが横軸に強いアシストを持っていることから着地を攻める攻防が続くが、1試合目は「Antman」が先取。2試合目の序盤ではアシストを使った左右択に対応し切れず、「ふり〜だ」の苦しい展開が続くも、左右択に対してのハピバに成功して逆転。最終試合でも先鋒戦を落とした「ふり〜だ」の苦しい展開だったがXFマグニートーの粘り強さで逆転しての勝利を収めた。


劣勢だったが、アシストを基軸にした左右択に結果的に救われる形に。

『アルカプ3』本選トーナメント表 結果



Close up! 4 3回戦
本部以蔵(日本:ビューティフルジョー/フランク/ロケットラクーン) VS. **kubo**(日本:バージル/X-23/ダンテ)

過去、闘劇覇者となった経験のある「kubo」、「本部以蔵」(=「クソル」)が激突。1試合目では先手を取った「kubo」がX-23のサイレントキリングを使った2キャラを確定で葬る20割連携を炸裂させて快勝。続く2試合目では勢い付く「kubo」が強気にアシストとともに前へ出たところ、ハピバをくらって20割のお返しを受ける形に。そのまま2試合目は「本部以蔵」が制した。最終戦ではビューティフルジョーの堅実な立ち回りで「本部以蔵」が先鋒、中堅と2キャラを撃破。残りがダンテのみとなってしまった「kubo」が苦しいと思われていたが、「本部以蔵」のアシスト連携への割り込みに成功。ハピバのお返しで大逆転に成功した。クソゲー5神を名乗る彼らしいハピバの応酬であった。

※本文中の略称について：「XF」=X-ファクター／「GCXF」=ガードキャンセルX-ファクター／「ハピバ」=「ハッピーバースデー」の略。アシストキャラを巻き込んだコンボを決めること(海外発祥のスラング)。
また、Justin Wong氏について、エントリー名は「EG Justin Wong」ですが、本文中では「Justin Wong」と記載しています。

準決勝～決勝 日本人三人と"アルカプ神"「JustinWong」頂点を目指す烈な闘いが展開!

準決勝 G.X(スペンサー/ハルク/Dr.ドゥーム) VS **Justin Wong**(ウルヴァリン/ストーム/豪鬼)

お互いのチーム相性を考慮すると先鋒戦でほぼ勝負が決まると思われていたこの組み合わせ。

1試合目で先手を取ったのは「G.X」。空中投げを使ってうまくウルヴァリンの猛攻を狩るが、ワイヤーグラップルからジョーブレイカーでの補正切りが読まれており「Justin Wong」がジャンプで回避。ここから一気に「Justin Wong」のターンに。そのままウルヴァリンで3タテして勝利を収める。流れを完全につかんだ「Justin Wong」は2試合目でも開幕からハピバに成功。ファーストタッチで「G.X」のDr.ドゥームを沈める。主力のアシストを失ってしまった「G.X」はそのままウルヴァリンを落とせず、またも3タテされてしまった。



補正切りは回避。大会慣れを感じさせる一幕。

準決勝 ふり～だ(ゼロ/ダンテ/マグニートー) VS **kubo**(バージル/X-23/ダンテ)

日本勢同士のぶつかり合いとなったこの試合。ファーストタッチを取ったのは「kubo」のバージルだったが、起き攻めのアシストを使った表裏択を読んで「ふり～だ」がGCXFを発動。バージルとダンテアシストをハピバに成功したが、痛恨のコンボミス。ミスに助けられた「kubo」はそのままリードを保って1本先取。

2試合目では「ふり～だ」が先制するも双幻夢からの雷光ループのコンボミスでバージルを沈み切ることができず。「kubo」はそこを見逃さず、20割連係を決めて決勝進出となった。

決勝 Justin Wong(ウルヴァリン/ストーム/豪鬼) VS **kubo**(バージル/X-23/ダンテ)

日本人プレイヤーの多くが「kubo」に期待する中、先手を取ったのは「Justin Wong」。空中投げ抜け後、ダイングキックからのコンボで「kubo」を画面端へ追いやる。そのまま大胆にも受け身打撃狩りの補正切りへ。これが通ってしまい、試合の流れが一気に傾く。「kubo」は豪鬼アシストに注意を払いながら立ち回るが、ダンテの空中制御力ではさばききれず捕まってしまい1試合目が決着。

2試合目でも「Justin Wong」が空中投げで先制。そのままXFを使って先鋒のバージルを沈める。続くX-23に対しても豪鬼アシストと前ジャンプでのプレッシャーを掛け、たまらず「kubo」がダンテにチェンジ。しかし、画面端で豪鬼アシストをガードしてしまったことによりダンテもガードを崩されてしまい大将X-23も画面端から抜ける事なく勝負が決してしまった。

世界王者が、最後まで圧倒的な強さを見せ付けた闘いだった。

『アルカプ3』覇者 Justin Wong 優勝インタビュー

――優勝した感想をお願いします。

Justin Wong(以下、J) EVOでは優勝経験があるけれど、闘劇では自分も含めてアメリカ人がこれまで優勝したことがなかった。それを含めて、とてもうれしいです。

――本大会で苦戦した試合は?

J 2回戦の「超」戦だね。1試合目を落としていたし、2試合目のGCXFで彼がミスしていなければ僕が負けていたかもしれないと思う。



――警戒していたプレイヤーは?

J それはとても多いよ?(笑)

――では、三人に絞って教えてください(笑)。

J 「超」、「クソル」、「kubo」。「クソル」が今年のEVOに来られなかったのは残念だったよ。

――話題は変わりますが日本とアメリカの『アルカプ3』プレイヤーの違いなどがあれば教えてください。

J やはりアメリカの方がプレイヤー人口も多いので、全体的なレベルは高いと思う。でも日本のプレイヤーもポテンシャルはまだまだ秘めている。

――プレイ面の差は?

J アドバンシングガード関連の攻防だね。特にガードをされた方が攻めを継続する術が日本では煮詰まっていない印象がある。今日の僕の試合を見返すと分かりやすいと思うよ。

――なるほど。では「日本の『マヴカプ』シーン」らしさは何かありますか?

J チーム構成だね。アメリカでは強キャラだけで固めたチームが多い。でも日本では「まめスパイダー」、「クソル」、「横浜モードック」といったユニークなプレイヤーがたくさん居る。日本の『マヴカプ』シリーズの大会を見るのは大好きだよ! 僕には考えつかないような組み合わせがたくさん出てくるから!

――よく日本の大会は見るのですか?

J うん、キャラクターが多くてアメリカの大会を見るより好きさ(笑)。

――意外ですね! それでは今回のインタビューは終わりたいと思い――あ、最後に一つだけ!……また、来年も来てくれますか?(笑)

J 野外じゃなければね(笑)。

――ありがとうございました!

アドバンシングガードの攻防について

左で「Justin Wong」が触れているアドバンシングガード(以下:AG)について。発生した瞬間から相手との距離が離れるシステムだが、本作のAGには特徴がある。それは攻撃側がAGされた後に前ダッシュすることにより慣性を前方向へ上書きできるというもの。これをうまく使うことによってAGされても距離を離すことなく、AG硬直中の相手に再度攻め込む事が可能。また、AG中は立ち/しゃがみの切り替えがモーション上では反映されないため、昇り中段などももらいやすくなってしまう。安易なAGに対してリスクを背負わせることが今後の日本の『マヴカプ』プレイヤーの課題といえるだろう。

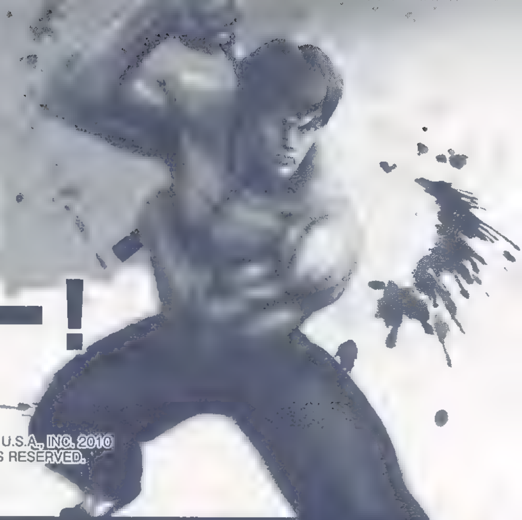
『アルカプ3』総括 やはりアメリカの壁は高かった。だが、これで終わりではない!

ホームでの大会ということを考慮し、日本人プレイヤーの優勝が期待されたものの結果を見ると下馬評通りのアメリカ勢優勝となった。優勝した「Justin Wong」のプレイで目立ったのは高難易度のコンボをしないというところ。家庭用タイトルということもあり、多くの日本人プレイヤーが大会向けのプレイングを煮詰め切れていないことも敗因だったのかもしれない。

しかし、ベスト4のうち三人は日本人選手。また、この3選手はいずれもアメリカで開催された大会へ挑戦したことがあるプレイヤーだ。また、「Justin Wong」以外の海外選手には日本人選手が勝利して意地を見せている。当日予選を勝ち上がった「EGももち」や「MCZときど」などのプロゲーマー達も率先してプレイしているタイトルのため、これからも日本のマブカプシーンの発展に期待したい。



アルカプ勢が集まり、闘劇王者Justinを祝福! また来年も一緒に闘おうぜ!



"横綱"の貫録を発揮!

闘劇2012 激闘レビュー!

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Ver.2012
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：1レバー＋6ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：TAITO Type X2

Text: 極限堂

世界の強豪が一堂に集う!

闘劇2012『スパⅣ AE』は、日本、そして世界各地の予選を抜けた28チームに、当日予選を抜けた4チームを合わせた合計32チームのトーナメント形式で競われた。試合は3on3の勝ち抜き戦形式だ。

下のトーナメント表を見ると【勝ちたがり】や【尻上がり】、【ラッキーマン】などの"鉄板の"優勝候補は分散しているが、全体としては左側のブロックに有力と目されるチームが若干多く集まった印象を受けた。始まってみると展開は予想通りでありながらも、一部では予想外の波乱も。これまで、闘劇の『ストⅣ』シリーズのタイトルにおいては、海外勢が上位に残ることは無かったが、今回は【TEAM TAIWAN】がベスト4に残り、優勝の可能性を匂わせた。終盤まで、例年には無かった日本vs.海外という興味を引く図式でトーナメントが進んだのだ。

1回戦～3回戦 初戦から名試合の連続! 消えた本命、残った本命。運命の分かれ目は……?

優勝候補筆頭として考えられていた【尻上がり】が何と1回戦で敗退。対抗チームとして考えられていた【ラッキーマン】も、1回戦で海外の強豪【West Coast team】に敗れてしまう。「春獄節」優勝者を二人（「MDR」、「ガチくん」）含む【飴おばさん】も2回戦で敗退するなど、前評判で有力チームとして考えられていたチームが続々と消える中で、【勝ちたがり】が危なげなくベスト4まで勝ち進んだ。

海外勢では「EVO2012」4位の「拳覇小孩」を含む【拳覇×e-Live】と、世界トップ級のC.ヴァイパー使い「RZR.Latif」擁する【West Coast team】が優勝を狙えるチームとして期待されたが、どちらも2回戦で敗退となった。


大将対決で「拳覇大口」がこん身のセービングアタックをヒットさせて勝利した。


大将の「猫舌」が逆3タテにリーチをかけるが、「まちゃぼー」が止めた!


「ボンちゃん」が安定感のある立ち回りで「MDR」を倒して準決勝へ進出。

本選トーナメント表

チーム	メンバー
拳覇×e-Live	拳覇小孩(キャミィ) 拳覇大口(元) RF(サガット)
さらばアカモンド本田	あくあ(キャミィ) 浮き(コーディー) 吉祥寺ケン(ケン)
俺達	NISHIKIN(ブランカ) [illegible](アベル) -R-(バイソン)
村勇者	まちゃぼー(フェイロン) なるお(殺意リュウ) [illegible]ノイローゼ(ベガ)
WHITE TOWER Q8	Gannon(さくら) Aziz XIV(キャミィ) Maan(いぶき)
Yjoン	a.k.a.jojo(ベガ) ジュン(さくら) Y24(春麗)
ぷるぷる	くろけん(ダッドリー) Y。(キャミィ) かわぐうち(ローズ)
尻上がり	バンパバン(キャミィ) どぐら(ベガ) えいた([illegible])
電子レンジ	カリスマ(アドン) よっさん(ジュリ) しゃかぼ(ユン)
EXマイケルたん	MIZOTERU(ブランカ) マイケルたん(ケン) ビーン(殺意リュウ)
TEAM TAIWAN	GamerBee(アドン) RB(ガイ) Hsien Chang(ユン)
八百一軍団	八百一(ケン) てつこ(ルーファス) KOK(殺意リュウ)
HK Fantasy	Humanbomb(さくら) GameOutttt(ガイル) Blade Ryu(リュウ)
ジェネシス	-6(豪鬼) サボ☆ハニ(C.ヴァイパー) 666(ヤン)
ラッキーマン	おきも(E.本田) す～ぱ～三太郎マン(サガット) だしお(セス)
West Coast team	RZR.Latif(C.ヴァイパー) BT;Dieminion(ガイル) PR Balrog(バイソン)

チーム	メンバー
あたしのはげ様	おじさん(アベル) はげじん(ザンギエフ) ドラゴンボーイ(ケン)
飴おばさん	MDR(アルーファス) ガチくん(サガット) りゅうきちくん(フェイロン)
ホゥ!く(・o・)∧	dath(C.ヴァイパー) 小路KOG(T.ホーク) そりきん(ルーファス)
弱キャラの会	poongko(セス) Dbkoopa(ユン) HydeBUFFY(アドン)
台パンルーフ	冷血(バルログ) ωいおりω(エル・フォルテ) くぼぶ～(ダン)
真・のんPファンクラブ	キハルボーイ(サガット) 合鴨(C.ヴァイパー) ムキー(アドン)
いっぱい負けて強くなる	針弟子(ベガ) シンバ(アベル) めう(まこと)
勝ちたがり	Razer ふ～ど(フェイロン) かずのこ(ユン) ボンちゃん(サガット)
三重格ゲー七英雄	るくぷる(ザンギエフ) EBI@バキ勢(ハカン) ゲオフ2号([illegible])
Team Dragon	Kusanagi(セス) Gagapa(ベガ) Ryan Hart(サガット)
野生の料理人の妻	ふぉるて命(エル・フォルテ) HEGO(ブランカ) だしまき(C.ヴァイパー)
愛と平和とコジマ	ラリケン(サガット) [illegible](リュウ) コヅマ(バイソン)
指喧	シン(ジュリ) おっくん(いぶき) ヒヒ(春麗)
迦天堂中国スパ4代表チーム	[illegible](サガット) [illegible](ケン) [illegible](キャミィ)
コダック軍withうりょ	うりょ(さくら) ももち(コーディー) ハイタニ(まこと)
台パンチススム君	ばーかー(ベガ) かわにし(リュウ) やまさん(バルログ)

ベスト8 ベスト4 WINNER 「勝ちたがり」 ベスト4 ベスト8

コラム 海外のプレイヤーと試合外での交流

野外会場ならではのオープンな雰囲気も手伝ってか、試合外の時間は海外勢も含めてプレイヤー同士が交流する場面が随所で見られた。大会前はプレイヤーから緊張感が伝わってきたが、試合が進行して敗退するプレイヤーが現れるにつれて、出店の料理やビールを片手に観戦するプレイヤーが増えてさらに和やかなムードに。特にクウェートの選手たちが積極的に日本のプレイヤーに話しかけていたのが印象的で、ゲームの話や写真撮影で盛り上がっていたぞ。


左は準優勝した【ぷるぷる】の「くろけん」。右の二人はクウェートのプレイヤーだ。『スパⅣ AE』仲間は国境を越える!

スパⅣAE事典 当日予備予選には多数の強豪プレイヤーが参戦した。「金デヴ」、「キャベツ」、「志郎」という国内の強豪のほかにも、アメリカの「JustinWong」などの姿もあった。しかし、ここに名前を挙げたプレイヤーは、全員、当日予選を勝ち抜けた【俺達】と同じブロックであった。結果的に【俺達】以外は敗退となったが、このように全国決勝大会が始まる前から熱い闘いが繰り広げられていたのだ。

名勝負ハイライト① (1回戦)
【拳覇×e-Live】(拳覇小孩:キャミィ) VS. 【さらばアカモンド本田】(浮き:コーディー)

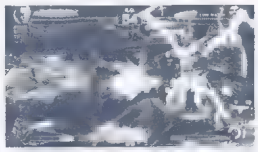
序盤は「浮き」が地上戦を優位に進めてリードを広げていく。このまま1ラウンド目は「浮き」が先取かと思われたが、「拳覇小孩」がめくりジャンプ弱Ⓚをヒットさせると、起き攻めを2ループさせて気絶を奪い逆転勝利する。2ラウンド目も「拳覇小孩」が気絶を奪い勝利が目前となるが、痛恨の連続技ミスをしてしまう。ここから「浮き」が投げ〜EXゾンクナックル〜投げの順に決めて、気絶を奪い返して逆転をすると会場は大盛り上がり。3ラウンド目も体力を減らし合う大接戦となったが、「拳覇小孩」が勝利を収めた。



最後は起き攻めで出したキャミィのEXキャノンストライクがヒットして勝負が付いた。

名勝負ハイライト② (1回戦)
【ラッキーマン】(す〜ぱ〜三太郎マン:サガット) VS. 【West Coast team】(PR Balrog:バイソン)

1ラウンド目は、サガットの弾を抜けてバイオレンスバッファローをヒットさせた「PR Balrog」が優位に立つが、すかさず「す〜ぱ〜三太郎マン」もバイソンの跳び込みをタイガーディストラクションで落としてラウンド奪取。勝負は最終ラウンドにもつれ、猛ラッシュを仕掛けたバイソンが体力リードを奪うが、勢いに乗って出したEXダッシュストレートに対して、神懸かり的なタイガーディストラクションが決まる。一転して「PR Balrog」はピンチに陥ったが、最後は弾に対してダッシュ〜クレイジーバッファローを決めて勝利。



距離に注意しながら弾を撃っていたが、ダッシュからタメ技を出すテクニックで逆転が起こった。

名勝負ハイライト③ (2回戦)
【YjoY】(a.k.a.jojo:ベガ) VS. 【ぷるぷる】(かわぐぅち:ローズ)

「a.k.a.jojo」が近距離強Ⓟのグラップつぶしを効果的に使い「かわぐぅち」をひん死の状態に追い詰めるが、とどめの一発に狙った遠距離中Ⓚ×2の連係に、イリュージョンスパークで割り込んだ「かわぐぅち」が逆転勝ちをする。2ラウンド目では逆に追い詰められた「a.k.a.jojo」が、EXヘッドプレスに見せかけたEXデビルリバースで「かわぐぅち」のジャンプを誘い逆転勝ち。最終ラウンドは2連発のソウルスパークで跳び込みを誘い、対空でイリュージョンスパークをヒットさせた「かわぐぅち」が芸術的なフィニッシュを決めた。



うまく跳び込みを誘い、ウルトラコンボで迎撃に成功した「かわぐぅち」が勝利した。

準決勝 わずかな差で勝敗が決まった! 準決勝の試合模様とは!?

【TEAM　TAIWAN】対【ぷるぷる】では、何といっても大将で登場した「かわぐぅち」ローズの活躍が光った。「かわぐぅち」は中堅の「Hsien Chang」ユン戦で登場となったが、1ラウンド目は画面端に追い詰められて絶体絶命かと思われた。しかしユンがとどめに出した中段攻撃に、ローズが一か八かで出したEXソウルスパイラルをヒットさせると、起き攻めの投げを通した後にソウルサテライトを使い大逆転に成功する。これで流れをつかんだか、次のラウンドでは2回もEXソウルスルーの対空を決めて勝利、続く「GamerBee」にもEXソウルスルーを効果的に決めて倒し、【ぷるぷる】が決勝戦へ進んだ。

準決勝第二試合は先鋒「ハイタニ」まこと対「ふ〜ど」フェイロンで始まった。お互いに1本ずつ取った最終ラウンド終盤、やや体力リードしているのは「ふ〜ど」だったが、遠目から出したEX烈火拳の2段目に、狙って出したかのような打ち下ろし手刀・颪がヒット。ここからまことは起き攻めで閃空カカト落とし・剣を仕掛けたが、ここでフェイロンがまさかのリバーサルEX烈火拳を放つ。これでフェイロンが潜るような形になり位置が入れ替わった直後、しゃがみ弱Ⓟ→烈火拳をヒットさせた「ふ〜ど」が勝利した。その後「ふ〜ど」は「ももち」も倒して「うりょ」に敗れるが、中堅の「ボンちゃん」が激闘の末に「うりょ」を倒した。

決勝 「ふ〜ど」が爆発! 優勝は【勝ちたがり】!

準決勝で活躍した「ふ〜ど」が再び先鋒に登場。「くろけん」ダッドリーから中段始動の連続技を立て続けにくらって1ラウンド目を落とすが、2ラウンド以降は持ち直して、フェイロンならではの手堅い立ち回りで勝利すると、「かわぐぅち」と「Y.」も倒して決勝戦を3タテで勝利、【勝ちたがり】が優勝した。「かずのこ」は昨年に続く、『スパIV AE』連覇を達成した。



優勝へのフィニッシュブローはEX烈火拳となった。横綱の貫録を見せつけた試合。

優勝チーム【勝ちたがり】インタビュー

——優勝した瞬間の気持ちを教えてください。

ボンちゃん　『ストIV』のころからずっとやってきて、ようやく取れたタイトルなのでうれしいです。

かずのこ　とてもうれしかったのですが、あんまり活躍していないので、そこまでうれしさを表現できなかったですね(笑)。

——決勝のトーナメント表を見てどうでした？

ボンちゃん　どちらかというと楽な部類の枠に入った印象。イケそうだなとは思いました。

ふ〜ど　一回戦の相手が当日予選チーム。当日予選には強豪が参加していたので怖かったですよ。

かずのこ　「まずは一回戦」(が大事)と考えていたので、当日予選を勝ち上がってきたチームと対戦することになって警戒しましたね。

——特に印象に残った試合はありますか？

かずのこ　「ふ〜ど」フェイロン対「ハイタニ」まことの試合ですね。あんなにハラハラする試合は滅多にありませんよ。

ふ〜ど　「ボンちゃん」サガット対「うりょ」サクラですね。逆3タテをされる可能性も十分にあったので、倒してくれてよかったです。

ボンちゃん　自分たちと同じ優勝候補チームだったし。次に闘ったらどうなるか分からないですから(笑)。

——優勝できた理由は何だと思いますか？

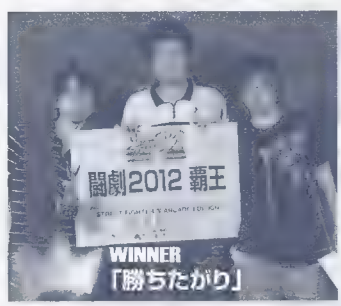
かずのこ　チームバランスが良かったのと、お互いを信頼していつも通りの実力を出して、キャラ相性をしっかり出せたことだと思います。

ボンちゃん　一番優勝したいと思ってたチームだから、ですかね(笑)。

——最後に一言お願いします

ボンちゃん　優勝できてうれしかった！　応援してくれた方ありがとうございました！

ふ〜ど　毎週火曜日夜9時から優勝者三人でネット番組を配信してるので皆さん見てください！　勝つための配信、それが「勝ちたがりTV」です。



左から「かずのこ」、「ボンちゃん」、「ふ〜ど」。「ボンちゃん」は念願の初優勝を飾り(これまでの最高位は闘劇10、『ストIV』準優勝)、「かずのこ」は昨年に続き二連覇を達成した。

スパIV AE事典　今大会もさまざまなキャラクターの活躍が見られた。海外プレイヤーの使用キャラも含めると、最終的に大会で使用されなかったキャラは、ダルシム、剛拳、ディージェイ、狂オシキ鬼の4キャラのみとなっている。この中でディージェイのみが、3月の公式全国大会「春獄節」に続き使用者が無しということになった。いつか大舞台で活躍するディージェイを見ることはできるのか!?



闘劇2012 真夏の決戦!! 激闘アナライズ

バーチャファイター5 ファイナルショーダウン

屋外での激闘…… 勝ったのは!?

照り付ける太陽、目の前の屋台ではキンキンに冷えた魔法の水、まさにVF勢のホームというべき環境での大会。これを楽しまなきゃバチャっ子じゃないよ～!!

Virtua Fighter5 Final Showdown VERSION A REVISION 1
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■バージョンアップ日：2011年11月24日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text:学園CREW

炎天下の激闘を制したのは

2年ぶりに闘劇種目に選出された本作。最初のバージョンが稼働してから約2年が経過しており、今大会では"円熟の闘い"が繰り広げられた。

予選通過チームで注目は、やはり「ふ～ど」、「ジョセフ」、「バイターマン」の【勝ちたがり】だろうか。地元関東からは、それ以外にも強豪を柱としたチームが多数参戦しており、層の厚さを見せ付けていた。

関東以外では、本作の注目地域ともいえる東海からの刺客が目を引く。"爆焔神"クラスが多数出場し、タレントはキラ星のごとしだが、キャラバランス、チーム分散といったマイナス要素もある。

決勝大会では、いきなり波乱が起こる。前述の【勝ちたがり】が何と緒戦で姿を消したほか、壇上（ベスト4）を前にして有力チームが次々と敗れ、さらに注目の東海チーム同士がつぶし合うなど、かつてないほどの予測不能なトーナメントに。

とはいえ、そんな中でもベスト4には強力なチームが勝ち上がる。壇上ではまず、当日勢いのあるプレイで大活躍した「ペンキ屋さん」、最強カゲとの呼び声も高い「ヨゴ」擁する【ペンキMAX】が名店の名を冠した【ニュートン】と当たり、これを【ニュートン】が制する。逆側では、当日予選から勝ち上がってきた"十代チーム"【希望の星】と【さわやか三組】が当たり、これを【希望の星】が制した。

決勝戦は【ニュートン】と【希望の星】。全員が十代という次代のバーチャ業界を背負って立つ【希望の星】は世代交代を狙うが、クセ者ぞろいの【ニュートン】は「そうはさせじ」と立ちはだかる。しかし、"VFキャリバー勢"「かいぶつ」、そして"お願いゼットマン"なる用語まで作り出したほど無類の大会強さを誇る「ばりばりくん」こと「ゼットマン」の前に力尽き、見事【ニュートン】が優勝に輝いた。



ファイナリストとなった「ばりばりくん」は緊張を全く感じさせないいつも通りのプレイ。この男、どこまで強心臓なのか……!?

『バーチャファイター5 ファイナルショーダウン』トーナメントBEST4

優勝：ニュートン

チーム	メンバー
【ペンキMAX】	ペンキ屋さん（ラウ）／組長（ウルフ）／ヨゴ★カゲ（カゲ）
【ニュートン】	こいわい（リオン）／かいぶつ（ベネッサ）／ばりばりくん（レイ・フェイ）
【さわやか三組】	千葉さな子（アオイ）／ぷうた（ジャン）／茶坊主（レイ・フェイ）
【希望の星】	暇ジャン（ジャン）／どれいく（ブラッド）／しわ（パイ）

優勝チーム

【ニュートン】インタビュー

――まずは優勝した今の気持ちを

ばりばりくん　優勝できるとは思っていなかったんで、楽しめて優勝もできてよかったですね。

かいぶつ　自分も優勝できるとは思っていなかったけど、チーム自体は仲が良くて、勝てない奴をからかいながら楽しんで勝てたかなと思います。

こいわい　二人に全力で謝りたいですね（笑）。

――今日のMVPはだれですか？

二人　ある意味「こいわい」です（笑）。

――最もキツかった試合は？

ばりばりくん　やっぱり決勝戦ですかね。

かいぶつ　決勝の【希望の星】です。正直、勝てないと思っていましたから。「しわ」には段位戦でも全然勝てていなかったんで、廊下（長方形ステージ）を選んで突っ込んでいった感じです。

――トーナメント表を見てどう思いましたか？

ばりばりくん　ベスト8からベスト4くらいまではいけるんじゃないか、と思いました。

かいぶつ　ベスト8で「せん」さんのチームか「[illegible]」さんのチーム辺りに負けるんだろうな、と思っていたんですが、途中で負けてしまったので。

こいわい　今回は荒れましたよね。

ばりばりくん　ツイていましたね。

――では、最後にアルカディア読者の方々ならびにプレイヤーにひと言お願いします

こいわい　自分はバーチャだけでなくいろいろなゲームもプレイしているんですけど、他ゲーをやっている方にもオススメできるので機会があったらぜひ触ってみてください。

かいぶつ　バーチャは敷居が高そうに見えて、意外とそうでもないので、食わず嫌いでやったことの無い人は、遊んでいただければと思います。

ばりばりくん　すごく歴史の古い、長く続いているゲームなんだけど、ずっと遊んでいても全然飽きない面白さがあるので、皆さん遊んでみてください。

――ありがとうございました



優勝の【ニュートン】。左から「かいぶつ」、「こいわい」、「ばりばりくん」。

闘劇あれこれ　長年のやり込みが良バランスを生んだ!?:文中でも触れた通り稼働から約2年が経過。強キャラ＋Sクラスプレイヤーの優勝候補が敗れる一方、勝ったチームは最弱ランクのレイ・フェイが含まれるなど、キャラランクの上下がぐっと圧縮された現在のVF界を象徴するような大会だった。家庭用でも新しいコンボなどが発見されるなど、まだまだ楽しめるぞ!!



闘劇史上初の家庭用タイトル『SC V』覇者は!?

闘劇10周年にしてついに歴史が動いた。初めて採用された家庭用タイトルの一つ『SCV』。その覇権を争い世界各国から猛者が参戦! 頂点に立ったのは……?

ソウルキャリバーV
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：武器対戦格闘
■対応機種：PlayStation 3、Xbox 360
■発売日：2012年2月2日
■対象年齢：CERO D

Text:おおさか

優勝したのは「圧倒的正義」!!

第一回闘劇から10年。闘劇2012は「大会史上初めて家庭用タイトル2作品を種目化」、「場所を屋外に移し初の野外フェス形式で実施」など、新機軸を打ち出した意義ある大会となった。

『SC』シリーズと闘劇の歴史は深い。2003年の第一回闘劇では『SC II』、2007年には『SC III AE』が選出され、熱い闘いが繰り広げられてきた。闘劇史の転換点となる今年、一体だれが『SC V』を制するのかに大きな注目が集まっていたといえよう。

また、世界的に人気のある本作では発売以降「最強の国はどこなのか」が話題となっていた。2月の「WGC」、6月の「MLG」ではフランスの選手が実力差を見せ付け、頭一つ抜け出した感が強かった。しかし7月に開催された世界最大の格闘ゲーム大会「EVO2012」ではアジアの選手が入賞者の大半を占め、決勝は日本対シンガポールの組み合わせに。それを受け本大会には世界から強豪が来日を表明し、群雄割拠のトーナメントとなったのだ。

だれが優勝してもおかしくない状況下、並み居る猛者を抑え頂点に立ったのは、精密なプレイングを旨とするあの男であった!

優勝決定までの軌跡

1回戦	vs.ヒロ(ピュラ)
2回戦	vs.ウズ(パトロクロス)
3回戦	vs.Cafe id Hyunmu(ミツルギ)
準決勝	vs.茶の湯(アスタロス)
決　勝	vs.デコポン(ティラ)


ベスト4に残った男たち。かつて他ゲー勢と呼ばれた選手から『SC』シリーズのベテランまで、個性的な顔ぶれに。



『ソウルキャリバー』シリーズを十数年にわたりプレイし続けてきた「Crna Ruka」選手。ついにメジャータイトル戴冠となった

優勝者インタビュー

——今の心境をお聞かせください

Crna ruka　うれしいです。ですが自分自身まだまだ「デコポン」君を上回ったとは思っていないので、「デコポン」君や他のプレイヤーに安定して勝てるように精進していきたいです。

——一番苦戦した試合は?

Crna ruka　二回戦の「ウズ」選手です。一本目が相手を追い詰めたのにリングアウトで逆転負けだったので、そのことをできるだけ忘れないよう、丁寧に立ち回ることを意識しました。二本先取されたときはつらかったですが、自分のスタイルを貫けばチャンスはあると信じていました。

——「Hyunmu」選手との対戦では誤ってスタートボタンに手が触れてしまい勝利が取り消されました。精神的にもつらかったのでは

Crna ruka　実は、勝ちを逃してつらいといったことは全く考えていませんでした。むしろせっかくの真剣勝負に水を差してしまって、相手に申し訳無いという気持ちの方が大きかったです。

——準決勝の「茶の湯」選手は積極的に前に出るタイプでした。対戦した感想は?

Crna ruka　パトロクロスも接近戦で取れるダメージは大きいので、この組み合わせでは近距離でやり合っている分にはやりやすいです。「茶の湯」さんは「暴走特急」と呼ばれていたのできっと前に出るタイプだろうと思っていました。前に来させていなす闘いを心がけて、それを実行できたのがよかったです。

——決勝の「デコポン」戦では「地力で劣るので荒らしにいこう」という普段の「Crna ruka」さんの印象とは異なることも発言していました。それは試合開始前から決めていたのですか?

Crna ruka　そうですね。全体の戦略においては彼に敵わないので、乗せられてしまうとずるずるとやられてしまうと思っていました。そこで彼のパターンを崩すことから行なうことにしました。

——[illegible]Ⓑをぶっ放した[illegible]です。結果的には空振りでしたが、あれもヒットすれば倒せる選択肢として、リスクを承知で出していったということですか?

Crna ruka　そうです。あの手の技はスカるとカッコ悪いのですが、当たれば勝ちなので、どんなに見苦しくてもスカらせ続けます(笑)

——執念が引き寄せた優勝というわけですね。最後に、読者とプレイヤーに一言お願いします

Crna ruka　初心者でも入りやすく、極めるには道が長いゲームです。みなさんにもプレイして切磋琢磨していっていただけたら、と思います。

闘劇2012『ソウルキャリバーV』決勝トーナメント

WINNER!!

Crna Ruka（パトロクロス）

きょーぬま（ヴィオラ）:JPN	ヒロ（ピュラ）:JPN
crsk（αパトロクロス）:JPN	Crna ruka（パトロクロス）:JPN
サス兄（ミツルギ）:JPN	ウズ（パトロクロス）:JPN
ちゃんぞの（ヒルダ）:JPN	SHK（ピュラ）:JPN
みその（セルバンテス）:JPN	まっけん（ナツ）:JPN
トイレ（ヴォルド）:JPN	かいぶつ（アルゴル）:JPN
おおさか（マキシ）:JPN	Cafe id Hyunmu（ミツルギ）:KOR
ミハラ ナオ（アルゴル）:JPN	邪神（ヒルダ）:JPN
Kayane（ヴィオラ）:FRA	ふらんき～（セルバンテス）:JPN
カカオ（エツィオ）:JPN	エル・バクシコ（ヒルダ）:JPN
ひつじ（ヴィオラ）:JPN	茶の湯（アスタロス）:JPN
masked KT（ヴォルド）:JPN	そうすひ（ミツルギ）:JPN
大須（セルバンテス）:JPN	Shen Chan（セルバンテス）:SGP
ニック（ミツルギ）:JPN	片足（アスタロス）:JPN
てふに（ヴィオラ）:JPN	でーち（ヴィオラ）:JPN
デコポン（ティラ）:JPN	プラズマ（ジークフリート）:JPN

初の野外フェス形式となった闘劇2012

当日予選

事前に国内外で開催された予選枠は13。当日予選では、ベスト32を構成するための残り枠を争って、最後の激戦が繰り広げられた。

当日予選のレベルは高く、海外から来た実力派「KingSalmon」（米国）、「CounTien」、「Dongssss」（共に韓国）、さらには「板橋ザンギエフ」といった強豪でさえ振るい落とされてしまった。

予選通過選手には「トイレ」、「crsk」「みその」、「カカオ」といったシリーズおなじみの選手から「大須」、「かいぶつ」など他ゲーでも活躍するプレイヤーの姿もあった。



予選を通過した面々。ゲーム大会とは思えない大自然に参加者の笑顔もはじけた。

そのほかの「SCV」イベント

野外フェス形式を取り、多彩なサブイベントが開催された本大会。まず午前中には開発陣や予選通過選手を招いてのトークショーが行なわれ、本作の歴史や闘劇の名場面を振り返った。開発の小田嶋氏は「ちゃんぞの」、「きょーぬま」、「デコポン」の三名を闘劇2012の優勝候補に挙げていた。

続いてマッドキャッツブースでは、フランスの女性プロ「Kayane」選手とEVO覇者「デコポン」選手によるエキシビションマッチを開催。多くのギャラリーが高度なテクニックに目を見張った。



スティック派とパッド派の上級者同士の対戦というのも、家庭用タイトルならでは。

予測不可能の大激戦！ 決勝トーナメント

ベスト32を勝ち抜く力とは

試合展開が早い本作において、一発勝負の闘劇で勝つには最初から全力を出せる瞬発力と、相手の傾向を即座に分析する洞察力が必要。前者に優れていたのは「デコポン」。コンボ火力とネタの豊富さで評価が高い「ひつじ」戦でも、先行して2ラウンド取得し、優勢のまま勝負を決めていたのが印象的。

一方、後者で勝ち上がったのは「Crna ruka」。韓国代表「Hyunmu」との試合では、決着後の誤操作でラウンドを落とし再試合となってしまうが、集中力を切らさず再度勝利。心の強さを見せた。



活躍が目立ったのは「トイレ」（左）。世界大会の経験もあり度胸十分だった。

ベスト4・準決勝の熱戦

大規模な大会参加は初めてながら、故郷岡山の応援を受けこの舞台に上がった「茶の湯」は、準決勝でもアスタロスの強みを活かしたタックル重視の縦押しプレイ。壁際の強烈な攻めを見せるが、「Crna ruka」はこれを丁寧にさばき勝利。

世界覇者「デコポン」対するは、発売後半年間だれよりも本作をやり込んだ「ちゃんぞの」。試合は前半「ちゃんぞの」優勢ムードで進むも、「デコポン」が相手の分析を完了したのか見違えるような動きに変化。最後は高難度のコンボでリングアウト勝利を決めた。



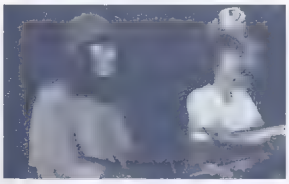
プレッシャーの中でも最善の選択肢を通していく各選手に、観客も固唾を呑んだ。

Topic 世界各地から集いし猛者たち

プレイヤーの多彩さ

本作発売以降、そのプレイヤー層には大きな変化が訪れている。既存作品の強豪の中に、他ゲー出身の選手が食い込んできており、群雄割拠の様相を呈しているのだ。

ベスト4のメンツも本シリーズの古豪「Crna ruka」に対し、前作『SC Ⅳ』から参戦の「デコポン」、本作から始めた「ちゃんぞの」、さらに大会初参戦の「茶の湯」と、背景の異なる選手が並ぶ結果となった。



優勝候補「ちゃんぞの」、「きょーぬま」。他ゲー出身ながら高い実力を見せた。

国際的な顔ぶれ

世界最強と名高いフランスからは「Kayane」、キャリバー大国アメリカからは「Kingsalmon」が参戦。韓国は「Hyunmu」を始めとする三名を送り込み、シンガポールからはEVO準優勝「Shen Chan」が「デコポン」へのリベンジを期して来日。

闘劇不参加ながら、独、英、中、台、さらにインドネシアやイラクにも猛者が居る模様。今後も『SC Ⅴ』戦線からは目が離せない。



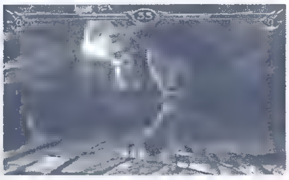
国内最強と目される「プラズマ」を倒したのはEVO準優勝の「Shen Chan」だった。

Topic ベスト4にSランクキャラ残らず

事前のキャラランク

開催直前でのキャラランクは、理論値通りに動ければ文句無しに最強のαパトロクロス、コンボ研究が進みランクを一気に押し上げたヴィオラが注目株であった。

このほか、高い総合力を持つミツルギ、ピュラ、セルバンテス、ピュラΩが強キャラクターと考えられていた。ベスト32には、確かにこれら6キャラの使い手が16名も残っていたのだ。

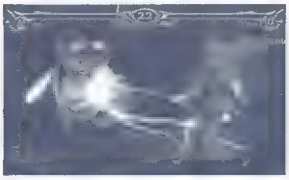


どのキャラにもチャンスはあるが、結果が出やすいのは上記キャラ群といわれていた。

ふたを開けてみれば……

ところが、こうしたSランクキャラたちはベスト16の時点で5名、ベスト4には一人も居ないという結果に。上がったのはSランクに準ずる位置のパトロクロスとティラ、そして中堅のヒルダとアスタロスであった。

もともとかなりの良バランスと評価されていた本作だが、それが今回の闘劇でも証明された形といっていいだろう。



プレイヤーのやり込み次第で、キャラ差はくつがえせるということを示してくれた。

試合解説 準決勝:「ちゃんぞの」VS.「デコポン」

前半は距離戦の展開

卓越した距離管理能力を持った「ちゃんぞの」は試合前半、自身の持ち味を100%引き出した動きを見せる。暴れと下がりを絶妙に組み合わせており、「デコポン」は距離感が合わず技が届かない。

第3ラウンドでは「デコポン」の接近に合わせたクリティカルエッジがカウンターヒットするなど、まさに「デコポン」の命運は尽きたかに思われた……。

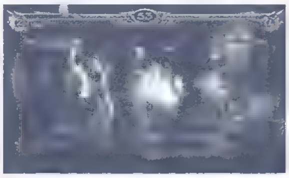


「ちゃんぞの」の距離管理により、ティラの技はあとわずか届かない。

息を吹き返す覇者

だが「デコポン」は、距離感の修正に成功。踏み込む間合いを変えて空振りを減らし形勢を逆転する。

最終ラウンドは開幕のヒルダのけん制をかわしてコンボを決めると、起き上がりに横斬りを重ねて行動をつぶす。そこからランダム要素の絡むコンボに移行するが、この大舞台で見事"当たり"を引き当ててリングアウト勝利! 世界覇者の持つ天運を見せ付けた。



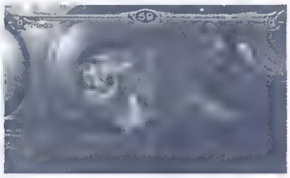
ティラはランダムに性格の変わるキャラ。運だけでなく判断力も世界クラスだった。

試合解説 決勝:「Crna ruka」VS.「デコポン」

日本代表同士の対戦

7月の「EVO2012」では渡航中の仲間でもあり、決勝トーナメントで闘ったライバルでもある二人。EVOでは「デコポン」勝利に終わったが、ここで「Crna ruka」はリベンジなるかという因縁の決勝戦。

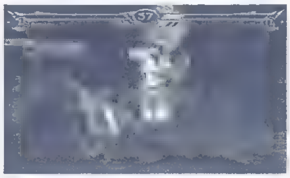
開幕は「Crna ruka」が一気に走り込み、相手の目の前で静止してお見合いをするという奇策とも取れる行動に出た。この姿勢がのちに試合を決定付けることになる。



一切のためらい無く突っ込む「Crna ruka」。積極的に読み合いを仕掛けた。

揺らがない決意

「Crna ruka」は、普段のスタイルからは想像できないほどの積極果敢な攻めに出た。全く後ろに下がらないプレイングで2ラウンド連取する。3ラウンド目はリングアウト狙いの技が空振りしてK.O.されるも、続く4ラウンド目も徹底して前に前に押していく。最後は「デコポン」の割り込み狙いの下段を、スライディングで飛び越えて「Crna ruka」が勝利した!



あと一撃まで追い詰められても攻めの手を緩めない。気迫で圧倒しての優勝!

闘劇2012以降の「SCV」界の動向

闘劇後も本作の勢いは止まらない。先日は初心者に上達の機会をと「ちゃんぞの」氏主催で交流会を実施したところ、130名を超える参加者が集結。そのうち30名ほどが初心者または本作未購入者で、いかに本作が注目されているか明らかになった。

11月にはイベント団体「STRIKE」が、連休を使って大会「STRIKE.2」を開催予定であることが既に発表されている。詳しい日時や場所は今後の情報公開を待とう。新規参戦者が続々と現れる本作、熱く盛り上がる夏はまだまだ終わらない!



前回はキャリバー勢VS.他ゲー勢10on10が大盛況。次回の企画は……



二度目の闘劇は一味違う 波乱と衝撃の決勝大会

今年は2on2のチーム戦形式で開催された闘劇2012『アクアパッツァ』決勝大会。ここでは全国決勝大会トーナメントの結果リポートとともに、優勝チームのインタビューをお届けするぞ。

Text:HH

アクアパッツァ

■メーカー	:アクアプラス　開発:エクサム
■ジャンル	:2D対戦格闘
■操作方法	:8方向レバー+4ボタン
■発売日	:稼働中
■使用基板	:TAITO TypeX2
■ネットワーク	:NESiCAxLive

揺らがぬ三強! しかしそれだけで終わらないのが闘劇!

巷で猛威をふるう、ぶっちぎりの最強キャラと言われる千鶴にこのみと環を加えた"三強"。彼女たちは闘劇を目指すプレイヤーたちにも支持され、闘劇本選に出場したほとんどのチームが三キャラのいずれかを組み込んでおり、結果として最強千鶴と名高い「OZ」と、このみ使い「バター」の【QZ党@KOF勢!?】が前評判通りの圧倒的実力で闘劇2012本選を制した。しかし、それだけでは終わらないのが闘劇！　なんと、その三強以外のモルガンを使いソロで壇上に上がる猛者が現れた！


たった一人でベスト4まで進出した「いとりん」。彼いわく「友達はいるから大丈夫です!」。

QZ党の快進撃!

決勝大会前の下馬評で注目株とされていた、"暴君"「小川」率いる【有名税】は初戦で敗退。闘劇2011覇者「GO1」擁する【5051統合戦闘航空団】も二回戦で姿を消したのは本作が熟成され、そして闘劇本選を勝ち上がるのが、いかにけわしい道なのかを物語っている。そんな中、QZ党と名乗る三チームは優勝、ベスト4、ベスト8と、素晴らしい結果を出している。これらについては欄外を見てほしい。

NESiCAxLiveナビゲーター 出張版
仕事より大事なもの
マンガ:なおライダー



『アクアパッツァ』トーナメントBEST4

チーム	メンバー
【萌え豚の集まり@QZ党】	ダイゴ兵(カルラ/緒方理奈) 鷺ノ宮(向坂環/ウルトリィ)
【コウヤーゲーム】	秋山 虎也(柏木千鶴/まーりゃん) 神崎 直人(トウカ/湯浅皐月)
【チームは甘え】	いとりん(モルガン/緒方理奈)
【QZ党@KOF勢!?】	OZ@西日暮里VERSUS(千鶴/スィール) バター(このみ/瑞希)

優勝　QZ党@KOF勢!?

優勝チーム【QZ党@KOF勢!?(OZ@西日暮里VERSUS & バター)】インタビュー

——優勝おめでとうございます。

バター　去年決勝で負けた瞬間は決勝までいったから良かったかなと思っていたのですが、時間が経つとすごい悔しくて。その悔しさもあり、今年は絶対優勝してやると思っていたので、良かったです。

OZ　僕は去年、予選を回ったのですが、本選に出れなかったんですよね。それが悔しくて一年間やり込みました。バターとはいつもチームを組んでいる仲で、今年の2on2が決まった瞬間に誘いました。なので一緒に優勝できてうれしいです。

——優勝までで一番印象深かったのは?

バター　一番楽だったのは準決勝です！　チーム戦なのに友達が居ないって、かわいそうですね(笑)。

OZ　実際はこちらとしても侮っている相手ではないので、どの試合もキツかったですよ(笑)。

——お互いのいいところを挙げると?

バター　今回はキャラ選びを間違えなかったところですね。それと、大会はあまり強くないのですが、しっかりやり込んでくれるところですかね。

OZ　去年はたしかに(笑)。バターもやり込んでくれるところが良いですね。勝手にですけど、お互いがお互いを認め合っていると思ってます。

——今回の「チーム戦」という方式は『アクアパッツァ』に合っていた印象でしたね。

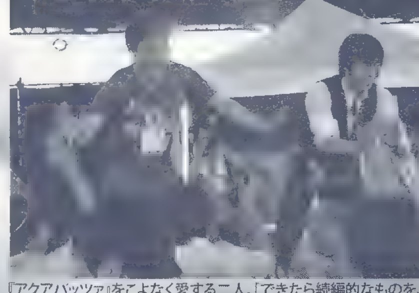
バター　ある程度試合内容が固まってきたり有名プレイヤーが浸透してきたら、チーム戦の方が絶対、面白いと思います。

OZ　あと相性があるゲームっていうのもありますね。確かに上のキャラは強いんだけど、それを倒せるキャラも居るので、組み合わせ次第で、さらに面白くなるんじゃないかなと思います。

——最後に読者に一言お願いします。

バター　このゲームは、やり込んでる人が強くて新規で入るのは少々難しいけど、家庭用も出るので、楽しさを知ってもらって、ゲームセンターに来てくれる人が増えたらうれしいです。

OZ　同じようなことになってしまいますが、このゲームはシンプルで初心者が入りやすいところもあるので、ぜひ触るだけ触ってみてほしいですね。それで新規の方が増えてくれればと思います。


『アクアパッツァ』をこよなく愛する二人。「できたら続編的なものを、アクアプラスさん、エクサムさんお願いします!」とも語っていた。

QZ党とは?
闘劇本選大活躍の"QZ党"。党の名前の由来はもちろん、闘劇覇者「OZ」。「OZ」邸に集う人々が、さまざまな理由から「OZ」を「QZ」と呼ぶようになったのが発祥で、仲の良い面子が固まった集団が"QZ党"と呼ばれるようになる。彼は今では「QZ」と呼ばれる方が多いとの情報もあり、twitterでは「明日のQZ邸どうするの?」などのつぶやきもみられる。

SUPER BATTLE OPERA 2012

3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future



夕闇にこぼれた涙……。サード愛が育んだ奇跡！

今年の闘劇はプレイヤーの体力と集中力が問われる闘いとなった。その闘いを制覇したのは……。

ストリートファイターIII 3rd STRIKE -Fight for the Future-
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：1レバー＋6ボタン
■稼働日：1999年5月

text:TK 編集部

新天地での開催、真価を問われるは「集中力」。

32枠から激戦の末、勝ち残ったのは闘劇優勝経験回数から、キャラもプレイヤーもまさにSランクといっても過言ではないプレイヤーが集う【クロダの彼女募集中】。対するは春麗どころかユンすら居ない、弱キャラチームで挑む【超厳密組】。闘劇10年目の奇跡とも思わせる活躍を見せる【超厳密組】の快進撃か、精鋭ぞろいの【クロダの彼女募集中】を打ち破るかに会場の注目が集まった。

まずは「クロダ」に勝ち、先手を取った「アイク」であったが、「ボス」の壁は崩せなかった。続いて「ピエロ」が登場。準決勝でユン、春麗を立て続けに撃破した奇跡を再び期待させるが、これも「ボス」がきっちりしとめる。先に大将を引きずりだされたのは【超厳密組】。この大一番の勝負を背負うのは弱キャラといって差し支えないアレックス。ユン、春麗と倒さなくてはならないが、その歴然としたキャラ差の前に勝負は着いてしまったかのように見えた。しかし、「元気」はその流れを変えてみせる。

アレックス対ユンは、体力と攻撃力が高いという点がアレックスの唯一の勝機……しかし、幻影陣を止めなければ勝ち目は無い。この闘いで「ボス」は四度の幻影陣を発動させるも、「元気」は、その内の二回を切り抜けて、中フラッシュチョップで反撃をしてみせた。一回は雷撃蹴の着地に中フラッシュチョップを合わせコンボを決める。もう一回は、投げを決めてからの相手の起き上がりに➡＋中Ⓟをガードさせ、鉄山靠を誘うと、これをバックダッシュで回避。そこに再度、中フラッシュチョップを合わせる。これが決め手となり「元気」が勝利する。「ボス」の進撃を止めたことで会場は大いに沸いた。

そして大将戦。驚異的な粘りでチームのピンチを救ってきた「MOV」。第一ラウンドは起き攻めの中段にブロッキングからの近距離立ち強Ⓚ→鳳翼扇、ダッシュには⬅＋強Ⓟと、鉄壁の守りで「MOV」が勝利。続く第二ラウンドはゲージもたまり、開幕から鳳翼扇が出せる春麗が圧倒的に有利な状況にあった。しかし、「元気」は「MOV」のジャンプをくぐって近距離立ち中Ⓟ→EXエアニースマッシュと決めて画面端へと押し込む。そこからジャンプし着地時にブーメランレイドを放つ。これが見事に決まり、体力を一気に奪い取る。さらに相手のダッシュに合わせた先読みのしゃがみ強Ⓚを決めて勝利する。圧倒的に有利だった春麗を前にアレックスが巻き返し会場の熱気が最高潮に達した。

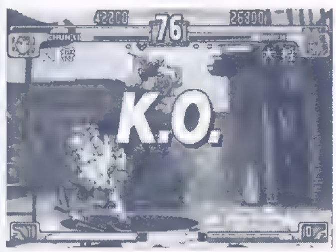
「奇跡が起きるかもしれない」とだれもが感じた最終ラウンド。制覇したのは、闘劇を過去三回制覇した「MOV」であった。開幕は遠距離でゲージをためる「元気」のスキを突き、すかさず間合いを詰め、しゃがみ中Ⓚからの鳳翼扇。「元気」はエアスタンピートに活路を見出すも、⬅＋強Ⓟを駆使した地上での「MOV」の守りを崩せず。最後はしゃがみ中Ⓚからの鳳翼扇とつなげ勝利した。

会場の雰囲気に飲まれない集中力と、鉄壁の立ち回りで【クロダの彼女募集中】を優勝へと導いた。

決勝詳細

クロダの彼女募集中	勝敗	超厳密組
クロダ（オロ）	0-2	アイク（ダッドリー）
ボス（ユン）	2-0	アイク（ダッドリー）
ボス（ユン）	2-0	ピエロ（レミー）
ボス（ユン）	0-2	元気（アレックス）
MOV（春麗）	2-1	元気（アレックス）

これが決勝の組み合わせというのが驚きだが、さらに大将戦の3ラウンド目までもつれ込んでいることからも、【超厳密組】の快挙が見て取れる。春麗vsアレックスという大将戦は後にも先にもこれが最後かもしれない。



大将戦の第二ラウンド。アレックスの勝利に会場が沸いた。

優勝者インタビュー

――優勝した感想をお願いします。

クロダ　今回はどうしても勝ちたくてね、一生懸命に練習を続けてきたね……。

MOV　本当にクロダ君は練習してくれたよね。チームメイトの真剣さがモチベーションを高めてくれた。クロダ君は頑張ったけれど、負けてしまって。でも、まだボスさんとクロダ君と闘い続けたくて、ここで負けるわけにはいかないと頑張りました。

ボス　うん。それで踏ん張れたよね。

――チームとしての強さが際立っていましたね。

ボス　MOVが逆境から救ってくれたね。

MOV　ボスさんもこれまでの闘劇で最高の動きをしていたと思う。ボスさんらしさが出ていた。

クロダ　本当に、真剣に、一生懸命に勝負した。その結果として（個人的には）惨めに負けた。だけど、仲間たちが助けてくれた。自分とは方向性は違うけれど、同じように一生懸命になってくれる仲間が近くに居てくれることを再認識できた。たかがゲームと思うかも知れないが、人間として、こんなにうれしいことはほかに無いね。

――アルカディア読者に向けて一言お願いします。

MOV　本当に闘劇が好きで、今回も夕日をバックに真剣な顔をしてゲームをしているのがかっこ良くて。来年も闘劇を盛り上げていきたいです。

ボス　西日暮里バーサスへ来ましょう！　これから始める人も一緒に盛り上げていきましょう！　上手な人と一緒に練習すると本当に上達が速いですよ。

クロダ　本当に奥深くて楽しいゲームなんだと思う。だからこそ、趣味としてではなく、一つの勝負事として真剣になってみてほしい。

編集部推薦の一戦 準決勝第二試合「ピエロvs力丸」

中堅として登場した「ピエロ」が操るはレミー。ここから、ユン、春麗に2タテを決める。1ラウンド取ることさえ困難な二人を相手に連勝するとは、まさしく10年間使い続けてきたキャラクター愛が生んだ奇跡といえる。



勝負を決めた高い打点でのジャンプ強Ⓚから着地してSA！

4つのゲームでマルチ四人同時プレイ！　今度の『ラブ。』は対戦だ!!



ゲーセンラブ。 ～プラスペンゴ！～

「これぞゲーセンの、ビデオゲームの味わい!」と、後世に伝えたい文化がここにある！　レトロだけどHDワイド画面でめっちゃ新しい、昭和以来のアーケードゲームの良さを凝縮した衝撃作がついに稼働ッ!!

ゲーセンラブ。 ～プラス ペンゴ!～
■メーカー：トライアングル・サービス
■ジャンル：バラエティ
■操作方法：1レバー＋3ボタン
■稼 働 日：2012年9月20日予定
■使用基板：RINGEDGE2

Text:ちくわ&けっつ☆先生

『ペンゴ』とは何ぞや？

30年前の1982年に稼働した、セガのアーケードアクションパズルゲーム。氷のブロックを押し飛ばして敵を押しつぶす、という単純明快な内容ながら、敵をまとめて倒した際のボーナスなど奥が深いポイントも多く、人気を博した名作。

新し懐かしい3タイトルに あの不朽の名作をプラス！

インベータータイプ、横スクロールベルトアクション、bit数……いずれも懐かしい、一世を風靡したゲームの象徴的単語。これらの香りを凝縮して閉じ込めたミニゲームの数々が遊べる、これ一台でゲーセンの歴史は語れるんじゃないかな的作品・『ゲーセンラブ。』が、開発とロケテストの期間を越え、なんと名作『ペンゴ』の進化形『ペンゴ！』までひっさげて正式稼働開始！　本誌コラムでもおなじみトライアングル・サービス藤野社長こだわりの四つのゲームが遊べ、しかも四人対戦まで可能という、お得すぎる仕様になっているぞ！

今回はみんなで遊べば遊ぶほどアツくなること必至の本作の魅力に迫るッ！

ペンゴ！



あの名作『ペンゴ』が、ワイド画面＆四人同時対戦に！　CPUのペンゴと合わせて最大8匹によるハチャメチャバトルが楽しめる！　敵に接触しても一定時間動けなくなるだけ、つぶされてもゆーれいペンゴを経て何度でも復活できるなど、ルールも大きく変わった。

ルールは簡単！　10秒で対戦可能！



氷を飛ばし、敵やほかのプレイヤーを押しつぶしてスコアを稼げ！　ステージ終了時には得点が上位のプレイヤー以外はライフを失い、ゲームオーバーに近付いてしまう。生き残るのはだれだ!?

アクション技能検定

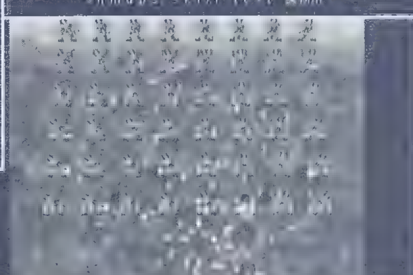
POINT　ふっとばしをプラス！
以前のバージョンには無かった三つ目のボタンで、アッパーによるふっとばしが可能に！　ゲーム攻略の幅が広がるのみならず、対戦相手への妨害にも役立つステキ技だ。



昔ながらの簡単操作による数々のミニゲームで、アクションゲーム年齢を測定できるアクションラブ。な作品。怒られないか心配なオマージュも満載なので、探してみるのも一興。

シューティング技能検定

Shmups skill test



ワイド画面を生かした四人対戦で、これまでのシューティングゲームの常識を覆す！　純粋なスコアのみならず、相手への妨害も熱い要素に進化したので（右ページ参照）、対戦ツールとしてもオススメだ。学校帰りや飲み会帰りのゲーセンで、友人とわいわい遊んでみてはいかがかな!?



COMBAT ZEAL

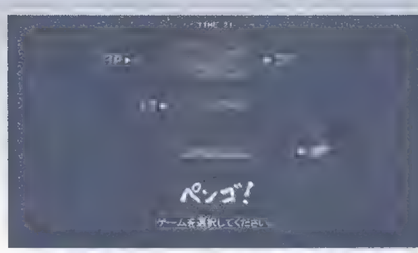
プレイ前に覚えておきたいラブなポイント

●乱入時にABC同時押し＋スタート

四つのタイトルが遊べる本作だが、普通に対戦者がスタートボタンで乱入すると、今プレイしているゲームでの対戦となる。ここでABCを同時押ししながらスタートボタンで乱入すると、なんとゲーム選択画面に戻ることができるぞ！　なお、どのタイトルで対戦するかは多数決。

●スコア＝順位じゃないんだぜ？

技能検定の2タイトルでは最後にスコアではなく、ゲーマー年齢で順位が発表される。この年齢にはスコアのみならず、ゲーム中の「カッコよさ」などの隠しパラメーターが影響するぞ！　ライバルの妨害に徹する、先回りしてみるなど、いろいろ試してみるが吉。



アクションでダメならシューティングで！　などなど、得手不得手を全力でぶつけ合え！　対戦こそアーケードゲームの華なのです。

-SUPER LOVE OPERA-
THE 1st ARCADIA TOURNAMENT
2012

10年目の(多分)「ラブくて何がワルい?」開戦!!

"10年目の「強くて何がワルい？」"をキャッチフレーズに、熱きバトルが繰り広げられた闘劇2012全国決勝大会。そんな格ゲーの祭典とは一切関係なく、『ゲーセンラブ。』大会がひっそりと開催されていた。参加プレイヤーは編集部が誇るお荷物軍団・本誌読者コーナー担当アフロヅの三人と、お目付け役の編集者。果たして勝利は誰の手に!?



『ゲーセンラブ。』最強決定戦

田渕健康(以下ケソ)　うーむ、ううーむ。
げっつ☆先生(以下げっつ☆)　めずらしく神妙な面持ち。さては忙しそげなふりをしてますね?
ケソ　うーむ、ううーむその通り。
カイゼルちくわ(以下ちくわ)　こう暑いと何もする気がせんからのう。全力でサボりじゃあ!
げっつ☆　どこかにミニゲーム満載のゲームでもあれば血沸き肉踊るんですけどねえ。
編集ヤエ(以下ヤエ)　そんなこともあろうかと、『ゲーセンラブ。』を用意しましたよ!
ケソ　おおお!　ではさっそく、最強を決定しようではないかシャッハッハイ!
ちくわ　田渕師匠が俄然やる気に満ちておるーッ!?

アクションでふっとばし

ヤエ　組み合わせによると、まずは田渕さんとゲツリさんによる『アクション技能検定』ですね。
ちくわ　どうせなら四人対戦で我らも参加し、二人の内の上位が勝ち抜けるとしようではないか。というわけで、試合開始ーッ!
ケソ　こいつ、ふっとばしボタンだぞ?　(安室風味)
ちくわ　ほほう。どうれ、ポチっとな。
ケソ　(ガス!)ぐはあっ!?
げっつ☆　やあ、ジャンプの登りと下りで、二回キックが出せますよ?
ヤエ　あ、ほんとうですね。
げっつ☆　(ドムス!×2)ゲボッ、ズン。

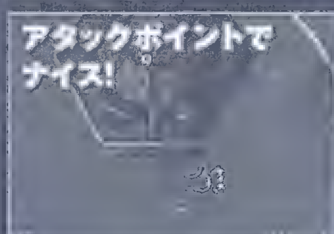


ふっとばしはミニゲームの対象物はもちろん、対戦相手にも当てることが可[illegible]。今、壮絶な戦いの幕が開く

ちくわ　ふがいない奴らだのう。かなり低レベルではあるが、ピンポンダッシュの連打力でかろうじてゲツリ坊が勝利したようだのう。
ヤエ　ひとつぐらい取り柄があるものですねえ。
ちくわ　まったくよのう、ガッハッハ!

ナイス!　シューティング

ヤエ　次は僕とちくわさんの『シューティング技能検定』対決ですね。
げっつ☆　ロンのモチで僕たちも参加しますよ!
ケソ　リベンジさせてつかぁさい!
ちくわ　よかろう、まとめて相手してくれるわ!　くらえ、ちくわタッコーゥ!
ヤエ　うわ、何するんですか!?　妨害ばかりじゃなくて、真面目にやってくださいよ!
ケソ　(ズバーム!)ぐはあっ!?
げっつ☆　そ、そういえば聞いたことがある!　他プレイヤーを撃破してナイスマークを出現させることで、カッコよさのパラメーターを稼ぐことができるという……。(ドカーン!)ガクッ。
ちくわ　[illegible]
ヤエ　[illegible]

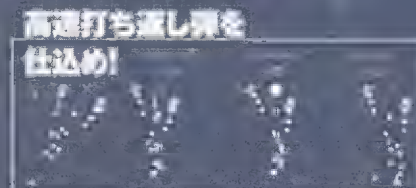


[illegible]

打ち返し『COMBATZEAL』

ちくわ　決勝戦は[illegible]STG『COMBATZEAL』によるスコア対決。四人まとめてかかってくるがよい!
ケソ　ギギギ、これまでの鬱憤を晴らすべく、撃って撃って撃ち込みまくっちゃる!
ヤエ　右に同じ。くらえちくわ!!

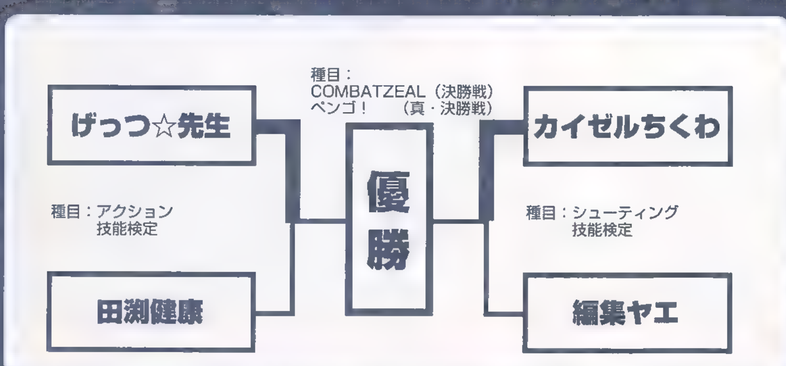
ちくわ　ぬお!?　なんじゃ、この青い高速弾は!
ヤエ　敵を破壊すると、他プレイヤーに打ち返し弾を送り込むことができるんですよ!
げっつ☆　それって僕も大ピンチなんですけど!
ケソ　壊される前に、破壊あるのみ!　(ズバババーム!)
ヤエ　うわ、妨害効果で画面が回転した!?
～数分後～
ちくわ　は、激しすぎる戦いであったが、どうにか我の勝利のようであるな……。
ケソ　そういえばこのゲームのタイトルって、『ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ!～』だよね?
ヤエ　ということは、まだ『ペンゴ!』が残ってますね。
げっつ☆　なるほど、『ペンゴ!』の勝者が優勝ってことですね!
ちくわ　な、なんだとーッ!?



他プレイヤーより先に敵キャラを破壊すると、打ち返し弾を送り込める。青い弾は打ち返しなので注意!

『ペンゴ!』にメンゴ!

ヤエ　というわけで、『ペンゴ!』の四人対戦を始めます!
ケソ　さあ、がんばって優勝目指すぞー。
げっつ☆　負けませんよ!
ちくわ　ぐぬぬ、なんと調子よし夫な奴らよ!
ケソ　あれ、これってウチら以外にも、CPUペンゴが参加してくるのか。聖戦の引き立て役にはちょうどよいわ!
ちくわ　ふふっ。そんなもの無視して、まずは貴様ら全員に引導を渡してくれるわ!
ヤエ　重要なのは、プレイヤー同士の戦いですからね!
げっつ☆　で……なんか、CPUペンゴが的確な動きをしてませんか?
ケソ　奇遇だね、僕もそう感じていたところだYO!
ヤエ　ていうか、僕たち全滅してますよ!?
ちくわ　よもやCPUペンゴの一人勝ちとなろうとは……。
――こうして"ラブ。劇"は幕を閉じたのであった。さあ、次の挑戦者はキミだ!　～完～



これが[illegible]組み合わせされた[illegible]。勝負は1on1かと思いきや、せっかくなので四人対戦で進行。[illegible]勝ち抜け。



SANGOKUSHI TAISEN 三国志大戦™ TRADING CARD GAME

アーケード版君主も参戦中！ まずはデッキ作りに挑戦しよう！

TCG決起之心得 第三章

三国志大戦トレーディングカードゲーム
■メーカー：セガ
■ジャンル：トレーディングカードゲーム
■操作方法：アナログTCG
■発売日：発売中
：スターターデッキ漢　2012年9月27日発売

いよいよ第3弾の発売が間近に迫った『三国志大戦TCG』。今回は今から始める君主のために、デッキの作り方をおさらいだ。

デッキを作るために最低限コレだけは覚えておきたい！

これだけは知っておきたいポイント1　まずは使いたい勢力を決めよう

現在、『三国志大戦TCG』に登場する四つの勢力には、それぞれ特徴がある。まずはそれを理解し、どの勢力を使うかを決めよう。

魏：囮の武将で迎撃を誘い、特技「奇襲」持ちの武将での撃破や、高コストの武将を手札に戻して攻城など、文字通りの奇襲が得意な勢力。

蜀:高コスト高武力の武将が充実した勢力。特技「貫通」持ちや、攻城力が2以上の武将が多く、高武力を生かして落城を狙いやすい。

呉：次に待機状態になった際に効果を発揮する「ため計略」が最大の特徴。直接武将へダメージを与える計略や武将カードも充実しており、一方的に敵武将を倒すことも可能だ。

群：低コストの武将が多く、撤退したときに効果を発揮する武将が多いので撤退を恐れずに攻城を狙えるのが強み。三国志最強の武将「呂布」の破壊力は抜群。

これだけは知っておきたいポイント2　スターターパックの即戦力を活用しよう！

本作のデッキに必要なカードは50枚「以上」。ブースターパックを購入してそろえても問題ないが、目当ての勢力のカードをそろえるのは、少々大変。そのため、まず気軽にプレイしたい人は、使う勢力のスターターパックを購入するのがオススメ。各スターターにはブースターには封入されていない強力な武将カードも同梱され、武将カードと計略カードの配分は上級者でも参考にするほどの完成度。デッキを組む際の目安にはもってこいだ。9月27日には待望の新勢力「漢」軍のスターターも発売される。



スターターデッキ 漢
発売日：2012年09月27日
価格：1,200円

これだけは知っておきたいポイント3　まずは各コスト域の配分を学ぼう！

本作では毎ターン国力を配備、さらにその国力を使ってよどみなく展開をしていくことで試合を有利に進めることが可能。特に1ターン目～2ターン目に武将を配備できるかは非常に重要。無駄なく国力を利用するためにも、各コスト域に満遍なく武将を組み込もう。

50枚デッキならば1コストから5コストまでをそれぞれ5～7枚程度。試合を決めるフィニッシャーとなる6コストは4～6枚くらいに留めておくといいだろう。1ターン目にこの武将を配備して、2ターン目にはこの武将。3ターン目には……と、理想的な展開を考えて武将を組み込むと、デッキが回ったときのそう快さも増すというもの。また、初手に来た高コスト武将をデッキの下に送ったときのことを考えて、デッキのシャッフルを伴う低コストの武将カードは入れておくだけで便利だ。

これだけは知っておきたいポイント4　デッキには必ず計略カードを入れよう

強力な効果が多い計略カードは、使い方次第で戦況を一気にひっくり返すことも可能。武将カードだけでは戦略に限界があるので、必ず入れるようにしよう。魏なら相手の有利な計略を妨害する「看破」、高コスト武将対策に「猛将の気迫」。蜀なら騎兵対策に「槍術訓練」。低コスト武将を撤退させられる「武神の気迫」。呉ならやメインフェイズの計略を妨害する「危機の察知」などがオススメ。しかしこれらは、国力として配備するときは裏向きでしか配備できないというデメリットも存在するので、デッキに入れすぎると展開の阻害にもつながる。枚数は多くても10枚ほどにとどめておくとよい。



オススメカード

火計

アーケード版でもなおなじみの児を代表する計略「火計」。TCGでも 方的にダメージを与えるというコンセプトは変わらず、序盤の火力不足を補ってくれる。

これだけは知っておきたいポイント5　戦場に送り出すための国力要員を入れよう

表向きで国力に配備した武将カードはそれ以降、自陣に配備しにくくなってしまう。メインの武将を国力として配備することは可能なかぎり限り避けたい。そのため、国力の配備を前提とした武将カードを最初からデッキに入れておこう。無双連撃などは想定せず、国力としての配備がメインの仕事となる武将を、一枚づつ何種類か採用しておくのだ。また、それらは、国力が整ってきた終盤に引いた際に無駄にならないような武将が望ましい。メインとなる武将カードと計略カードが決まったら国力要員を足してデッキを回し、スムーズに展開できるような枚数を模索しよう。



オススメカード

李通

配備したターンに手札を捨てれば確実に攻城を決めることができる。序盤には不要で終盤に重要なこの能力は、国力要員として採用するには十分すぎる。

離れている人とも気軽に対戦できる！ Skype対戦に挑戦

Skypeとは、インターネットを利用して登録したユーザー間で無料通話が可能なソフト。このソフトは、カメラやマイクがあれば、テレビ電話としても機能するので、ツールさえそろえれば『三国志大戦TCG』を始めとした、トレーディングカードゲームの対戦も可能なのだ。Skype対戦に最低限必要なものは以下の通り。もし、この環境が手元にあるなら、導入を検討してみよう！

▼パソコン
windoows、Macどちらでも可能。
▼Skype
公式HPで無料でダウンロードが可能。複雑な設定も少ないので安心を。
▼webカメラ
家電量販店などで、低価格で入手可能。



プロフィール
アーケード版三国志大戦で[illegible]全国制覇を成し遂げた「軍神」。アナログＴＣＧはまだまだ初心者だが、全国制覇を目指して着々と腕を上げている最中。

アーケード版君主に聞く『三国志大戦 TCG』 第一幕

兀突骨主君

『三国志大戦TCG』をプレイし始めたという、AC版でおなじみの兀突骨君主。目標はダブル全国制覇!?

アーケード版軍神が語る 三国志大戦TCGの魅力

——『三国志大戦TCG』を始めようと思ったきっかけについて教えてください。

兀突骨　アーケード版をプレイしているときに、「『三国志大戦TCG』が出るよ」という話を聞いたので、もともと興味はありました。しかし、それでもすぐに始める？　といわれると、正直、最初の一歩が重かったですね。けど、先日の「秋葉原の宴」が開催されたときに知り合いが会場限定で販売されていた王異のスリーブをお土産として買ってきてくれて。「あ、このスリーブいいな。せっかくだから使いたいな」と思ったのがきっかけで始めました(笑)。

——アナログTCGはプレイされていましたか？

兀突骨　『三国志大戦TCG』を始めるまで、経験はありませんでした。なので、考え方からなにから初めてのことなので新鮮で楽しいです。

——なにかアーケードとの共通点は感じましたか？

兀突骨　まだ、プレイ経験が浅いからかもしれませんが、正直あまり感じられてません(笑)。アーケード版はリアルタイムで場面が進行していくのに対してこっちは逆にゆっくり考えられるからですかね。けど、部隊数が多い方が攻城が入りやすいという共通点は認識できました。

——アーケード版での知識がTCGで役に立った場面はありますか？

兀突骨　出てくる武将の兵種がなんとなく頭に入っているので、武将ごとの兵種は覚えやすかったです。逆に勘違いする武将もいますけど。「え!?　こいつ馬だっけ!?」とか(笑)。

——兀突骨さんが感じる『三国志大戦TCG』の魅力についてお聞かせください。

兀突骨　アーケード版が体を使ってプレイする感覚なのに対し、TCGは頭を使って戦ってる感じがいいですね。攻城したいけど無理に攻城にいったら疲弊状態になるから撃破されて……。でもそうすると相手の武将も疲弊状態になるから……など、考えて悶絶するのが楽しいです。

——現在メインで使っている勢力と、その勢力を選んだ理由を教えてください。

兀突骨　本当は群雄が使いたかったのですが、残念なことにスターターが無かったので諦めました。それで何が強いかなと下調べをして、僕の中では魏が頭一個抜けているように感じました。なので、魏に対抗できる蜀と呉のどちらかを使おうと悩んだときに「槍術訓練」の効果が気に入ったので蜀を選びました。でも魏も呉も興味があるのでいずれ使いたいとは思っています。

——『三国志大戦TCG』で一番好きなカー[illegible]カードですか？

兀突骨　曹操ですね。とにかくイラストがかっこいいです！　なのでEXカードとして曹操がアーケードに参戦するという話を聞いたときは、本当にうれしかったです。手に入れたら使います！

——アーケード版の武将カードがTCG[illegible]くるとしたらどの武将カードがい[illegible]

兀突骨　2のころの【SR】龐徳ですね。Wolfinaさんのイラストが美麗で好きなので。もちろん描き下ろしもいいですけど、昔からアーケード版をプレイしている身としては、『三国志大戦2』や当時のイラストを使ってTCGのカード化をしてもらえたら、すごくうれしいですね。能力的には奇襲よりも武力が高い感じだともっとうれしいです。あとは特攻戦法を再現してもらえたらうれしいですけど、牛金みたいになりそうで不安ではあります(笑)。

——これから[illegible]とはありますか？

兀突骨　今はちょっと強いカードがある印象ですが、ほかの勢力にも強めのカードを出してバランスを取るような調整を期待しています。アーケード版も同じですが、やはりアッパー調整の方が楽しいんですよね。

——最後に読者に向けて一言お願いしま[illegible]

兀突骨　アナログTCGもアーケード版も両立できますし、どっちも楽しいので、一緒にプレイしましょう！

兀突骨君主使用デッキ

大徳無双連撃デッキ

無双連撃のタイミングが決め手！

始めたばかりということで、蜀軍のスターターにブースターパックで手に入れたカードを追加したという兀突骨君主。メインの武将カードとして劉備を四枚採用しており、そのサポート役にビ竺。無双連撃の恩恵が大きい孫尚香と陳到を四枚づつ採用している。豊富な無双連撃時に手札の補充が可能な諸葛亮まで配備できていれば完璧。無双連撃で1ターンに二回づつ攻撃しながら手札が整っていくのは痛快だ。四枚採用した「槍術訓練」のおかげで流行中の魏対策はばっちり。「武神の気迫」は苦手な呉軍にも突き刺さる。



無双連撃をした武将が敵武将から狙われることを防げる。攻防の隙を失くす蜀の支えだ。



無双連撃時の追加効果が強力。黄忠とあわせればほとんどの武将を撤退に追い込むことが可能だ。

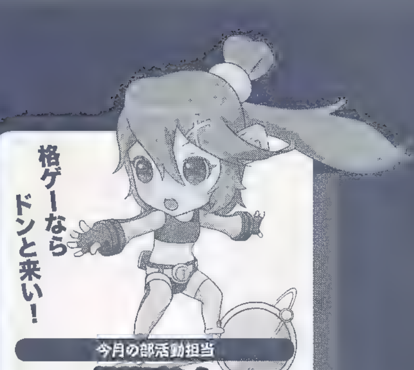
デッキ内容

カード名	枚数	カード名	枚数
劉備	[illegible]	孟達	1
趙運	[illegible]	関銀塀	1
張飛	[illegible]	簡ヨウ	1
魏延	[illegible]	ビ芳	1
士仁	[illegible]	孫尚香	4
寥化	[illegible]	馬岱	1
馬良	[illegible]	ビ竺	4
孫乾	[illegible]	平原城警備兵	2
黄忠	[illegible]	劉備の大徳	4
陳到	[illegible]	槍術訓練	4
諸葛亮	[illegible]	武神の気迫	4

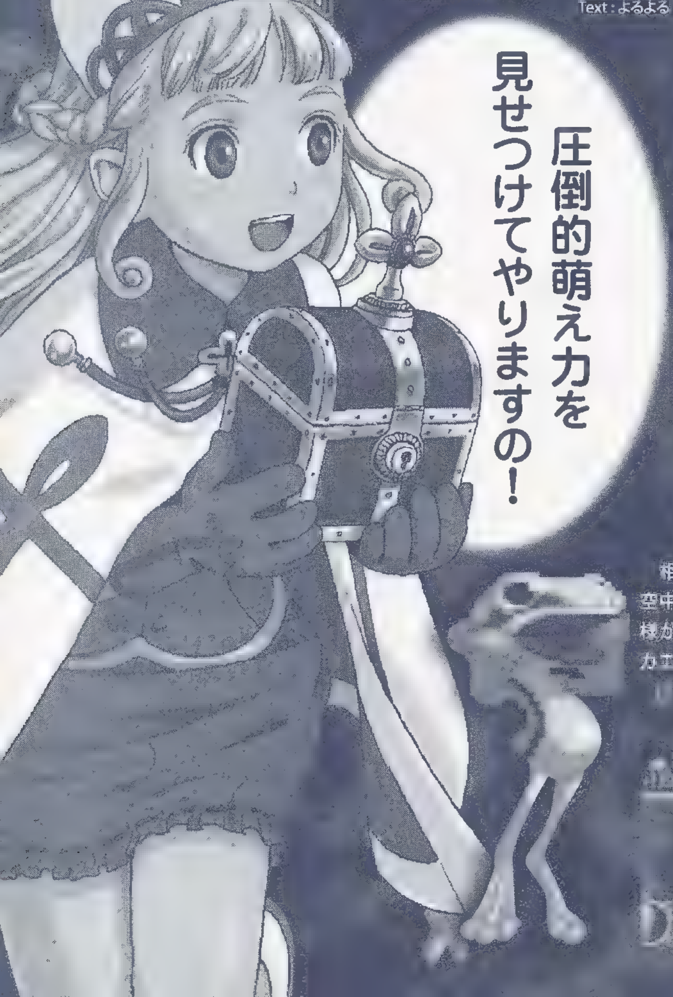
NESiCA×LiveのNew&Hotなゲームを大攻略!!

ネシカクロスライ部

オリジナル版から大幅なバランス調整が施された「豪血寺一族 先祖供養 for NESiCAxLive」の魅力を、ライター・よるよると、他部署の編集・まじまじんがユニークな攻略で紹介! 掟破りのインタビュー内容も必見!



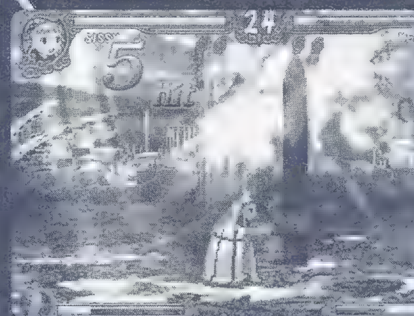
今月の部活動担当
松葉ぼたん
対戦格ゲー、アクション、スポーツ担当。ボーイッシュというより、体育会系。



豪血寺一族 先祖供養 for NESiCAxLive
■メーカー：アトラス／ノイズファクトリー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：NESiCAxLive

Text：よるよる

大山凛ちゃんか、シシー様……。このゲームで一人を選べと言われたとき、おれは迷いに迷った。凛ちゃんのショートカット&ニーハイのコンボに心を揺さぶられたけど、シシー様はまだ幼いプリンセス。おれが守らなくてどうする。そんな決意を胸に、シシー様を選択。決してオリジナル版の最強キャラクターだから、今回も弱いわけがないという邪悪な意思に従ったわけではないことをここで明記しておく。カエルさんの無敵時間が無くなったとしても、シシー様の萌え力に陰りなし!


オリジナル版のシシー様は、SSSランクの凶キャラでしたが、今回はただの強キャラっぽいので安心してください!

シシー様の可憐な基本戦術☆

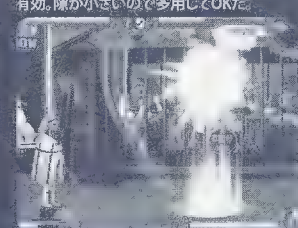
可憐なシシー様を使うからには、野蛮な戦い方は避けたいところ。ジャンプBやジャンプDの先端を当てるようにけん制したり、しゃがみDで相手の出鼻を挫くようにして、アンビシャスカード（以下カエル）を使うタイミングをうかがおう。攻め込んでくる相手には、空中投げや前転、後転、ごっつい攻撃、カードキャンセルなどで対抗しよう。

チェーンソーですの!


しゃがみB→D→Dのターゲットコンボがシシーのダメージ源。積極的に狙っていこう。

ぽいぽいぽい!

遠距離からエスポワールをばらまくのも有効。隙が小さいので多用してOKだ。



何はともあれカエルさん召喚です!

相手の攻撃が届かない遠距離や、投げ、空中投げ、ストレスシュートなど、シシー様が大幅に有利になる技を決めたあとは、カエルを呼び出すチャンス。カエルを呼び出した後は、ダッシュしたり、小ジャンプしてカエルと一緒に攻め込んでいくといい。ジャンプでカエルをしのごうとする相手には、昇りジャンプ攻撃や、空中投げ、しゃがみごっつい攻撃などで迎撃を狙い、地上でカエルを攻撃しようとしている相手には、ダッシュからしゃがみB→立ちD始動の連続技を狙うのだ。カエルを追い越して、攻撃を繰り出し、隙をカエルにフォローしてもらうという連係もお手軽かつ強力な戦術だ。


カエルが画面内に出現している間は、大胆な行動を取ってもリスクが低くなる。体力に余裕がある場合は、自分だけの萌えムーブを相手に披露するのもいいだろう。

カエルさんは起き攻めにも大活躍

相手のダウンを奪った後はカエルを起き上がりに重ねるチャンス。カエルを繰り出したら即ジャンプやダッシュジャンプで接近、着地寸前のジャンプ攻撃と、技を出さずに着地してしゃがみ弱Kというお手軽な中段、下段の二択攻撃を仕掛けられるのだ。中段、下段どちらが当たっても再び起き攻めに移行できるのも強みだ。リバーサルで無敵技を繰り出してくる相手には、空ジャンプ→ガードからの反撃を狙ったり、相手の頭上を飛び越えるようにジャンプしてしゃがみ弱Kを狙おう。



相手の起き上がりにカエルを置いて中下段の二択攻撃で攻め崩すのだ！





連続技をミスディレクションで締めた際や、空中投げの後は起き攻めのチャンス。カエルから相手を飛び越すだけでもガードを揺さぶることができるぞ。また、しゃがみDの後や地上投げの後など、カエルを重ねづらい状況では、エスポワールを重ねて起き上がりを攻めるのも有効。

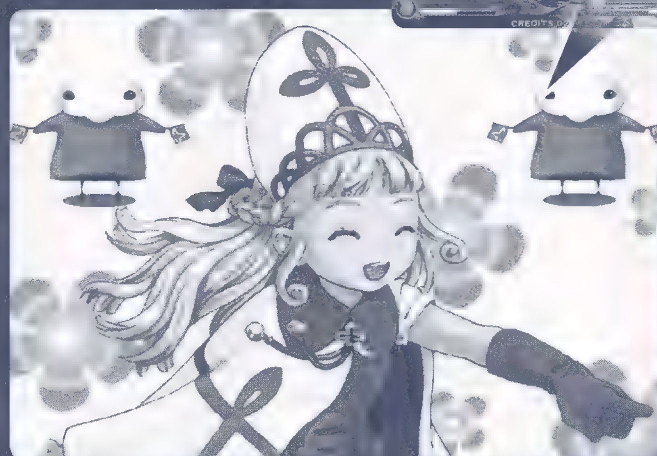
圧倒的萌え力を見せつける

プリンセス・イリュージョンはヒットした相手をカエルにしてしまう効果があり、これを絡めた連続技は一気に勝負を決めてしまえるほど強力だ。しかし、そんなことよりも大事なのは、この技をヒットさせれば、シシー様のカットインが見られるということ。シシー様使いなら、なんとしても決めたい技の一つだ。画面端の連続技で、ダッシュしゃがみD→Cレーツェルレーヴ始動の連続技から狙ってみるといいだろう。



プリンセス・イリュージョンでシシー様の笑顔を拝みたおせ！

真面目な話、レーツェルレーヴを複数回当てる連続技後に決めると即死級のダメージを与えられます



開発：ノイズファクトリーに

『豪血寺』のことを聞いてみた

制作した、ノイズファクトリーへのインタビューが実現！ 本作の成り立ちに関わる秘話に加えて、掟破りの開発者キャラクターランキングも！ 開発者が分析する最強・際弱キャラクターとは……!?

——まず、開発陣が考える『豪血寺』らしさとはどのようなものでしょうか？

ノイズファクトリー（以下ノイズ） カッコよくスタイリッシュな世界は某社さんにお任せするとして、「常識なんて関係ない！」をテーマにキャラクター設定やステージ構成、技案、そして曲作成ができる唯一のタイトル、それが「豪血寺」シリーズだと思っています。 企画段階から、ニヤリとしてしまうようなプロジェクトを心掛けているので、それが「らしさ」につながればと思っています。

——NESiCAxLiveへの移植に際して、バランス調整を施した理由と、そのキモは何でしょう？

ノイズ NESiCAxLiveでの配信ということで、前作TypeX版よりも多くの人に目にしてもらえる機会が増えることが予想されました。 そのため、前作のまま配信したとしても対戦格闘ゲームとして末永く楽しんで頂くのは難しいのではないかと考え、調整をすることにしました。キモとしましてはやはり、どんなキャラを使っても楽しんでいただけることを重視したところでしょうか？

——本作はどのような人に遊んでもらうことを意識して設計されましたか？

ノイズ TAITO Type X版では近くのゲームセンターに入荷されなかったため、プレイできなかったという声を多く頂いておりました。そのため、前作をプレイしていただいた方はもちろん、今作から初めて触った方にもすぐに楽しんでいただけるよう、あまり複雑な入力が必須ではないように設計をしました。

——ズバリ、キャラクターランクをお願いします！

ノイズ 巷でも評価の高いキースは、やはりけん制に秀でており、火力も高いのでSでしょうか。シシーは苦手キャラクターがいるのですが、安定した強さが魅力ですね……。大山礼二は、決め手の無さ、クララはスーパークララ状態が強化されたものの、変身の機会が少ないのでCに置きました。

——シシー様の秘密を教えてください！

ノイズ 最近はノーパン健康法にハマっているようです。すみません、嘘です。やはり格闘大会を開催するのが好きなようで、何か企んでいるという噂もあります。あくまで噂ですが……。

開発陣キャラクターランキング

S	キース・ウェイン プリンセス・シシー サンドラ・ベルテ
A	弧空院千滋／破鳥才蔵 オロフ・リンデロード 九戸文太郎／陳念／破鳥匠 城門光／大山凛 エリザベス・ベルテ
B	豪血寺お梅／弧空院金田朗 ホワイト・バッファロー 豪血寺お種 アニー・ハミルトン／プリンス 九戸真太郎／アンジェラ・ベルテ
C	大山礼児／花小路クララ

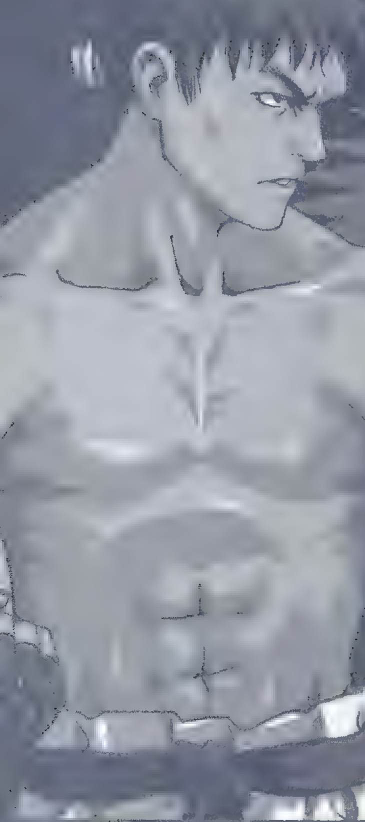
掟破りの開発陣に聞いたキャラクターランキングがこちら。プレイヤーが匿名掲示板に書いても、ライターが誌面に書いても突っ込まれるキャラクターランク。開発者の意見に対するツッコミも、今回の記事に関するツッコミも、本誌巻末のアンケートハガキでお待ちしています！

ゲー事典 キャラクターランキングでサンドラがSにいるのは、バランス調整により弱体化されたものの、空中ダッシュによる崩しやストレスシュートからの火力が高いため。Aランクのエリザベスは、通常技が強く、スーパーエリザベスになればかなりの強さになるためこの位置に。Bランクには、ネタキャラクターと思われたプリンスがランクイン。兵士や馬を使いこなせば、上位キャラクター相手にも十分に戦える。

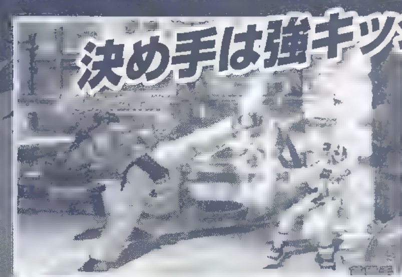
豪血寺一族 大山礼児最凶伝説

Text：まじん

オッス！ 格ゲー大好きのまじんだ。
『豪血寺一族』でだれが強いがオレが教えてやるよ。



NESiCAxLive版になってバランス調整されて遊びやすくなった本作。オレもアルカディアのライター陣に混ざってやり込み勢と対戦してきて、サンドラやシシーも強いと感じるが、オレが思う最強、いや最凶キャラクターは"大山礼児"だ。なんてたって飛び道具と無敵がある対空技、リーチの長い強キックを持っていて強くないはずがない！ 開発陣のランクではCだったが、オレがたっぷりこいつの魅力を語っていく。みんなもこれを読んでガンガン対戦しようぜ！

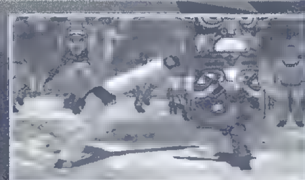


決め手は強キック

礼児最凶の理由!!

最凶ポイント1 強キックのリーチが長い

けん制技で猛威を振るうのが遠距離強キックだ。リーチが長く、ガードさせても反撃を受けにくい。相手がこの技を警戒したらダッシュからの投げも混ぜてガードを崩そう。まあ、困ったらこの技だけでオーケーだな。



最凶ポイント2 強キックがキャンセル可能

リーチが長いのになんとキャンセルもかかる遠距離強キック。ヒット確認で"流気昇炎斬"に繋げられるのが強み。空中ヒット時は各種必殺技に繋げるといい。"ごっつい攻撃"を合わせられても"流炎昇"でカウンターをお見舞いできるぜ。

最凶ポイント3 見た目がカッコイイだけでなくフォローが利く

本作ではゲームシステムに前転があり、強キックに合わせられると危険かと思うが、完全に先読みでしか反撃が確定しない。そのため、前転で無理やり近づいて投げを狙ってくるプレイヤーもいるはず。そんな甘えたやつには、技の硬直中に投げ入力しておけば、ほとんどの場合は投げ抜けになってフォローが可能だ。



端付近でガードされたらレバーの左右どちらかと、強キックをタイミングよく押しておくといい。前転で避けられた場合は投げ抜けになる。



ヒット時は、そのままボタンを素早く連打すれば、"雷吼脚"が出て攻めを継続できる。真摩強キックのけん制をお見舞いしてやろう。

まじんが考えるキャラクターランキング

空中コンボや雷吼脚を使ったコンボもあるが、強キックだけで戦える礼児が群を抜いてる気がする。実は全キャラクターとの対戦経験は無いが、オレなりに考えたランクは以下のとおり。Aランクだけど、サンドラの空中ダッシュからの崩しとシシーのカエルが強いので、こいつらはSランクに近いくらいのAランクキャラクター。キースも礼児に似てスタンダートな技がそろってるけど、礼児のが使いやすいし、オレに合ってないからこいつもAランクでいっかな～？

オレ的キャラクターランキング	
Sランク	Aランク
礼児	その他のキャラクター



強キックから流気昇炎斬に繋ぎ、追加攻撃を出すだけで、こんなに減るんだぜ。開発陣はCランク評価だけど、絶対に礼児は弱くないから！ こうなったら開発に乗り込んで礼児の強さをアピールするしかないか？

開発へカチ込みに行くか!?

ゲー事典

ゲームシステム（詳細は公式HPを参照すべし【http://www.noise.co.jp/game/gou_nesica/】）：Aボタン（弱パンチ）、Bボタン（弱キック）、Cボタン（強パンチ）、Dボタン（強キック）、ダッシュ【➡➡】、バックダッシュ【⬅⬅】、前転【➡+AB同時押し】、後転【⬅+AB同時押し】、投げ【➡or⬅+CorD】、ごっつい攻撃【CD同時押し（ゲージ1　3消費）】、二段ジャンプ【ジャンプ中に⬆】、ダウン回避【ダウンした瞬間に➡or⬅+AB同時押し】、ガードキャンセル【ガード中にCD同時押し（ゲージ1本消費）】、ターゲットコンボ【キャラごとに設定されている】、チェーンコンボ【A→B→C→D】※アンジェラはC・DがNG、バッファローはA・Bのみ。

全キャラ対応

礼児の強キックはこう使え

[illegible]キャラクターに対しての使いどころを紹介していく[illegible]なに？ 全キャラクターと戦ったことがない[illegible]たからいけるっしょ！



このゲームで一番かわいく、攻撃をするのはかわいそう。しかし対戦ゲームなので強キックでけん制しよう。相手に攻められたときは、ガードキャンセル攻撃で強キックの間合いを維持するといい。



見た目は小さいがバッチリ強キックが当たる。あまり対戦経験がないので、よくわからないがとりあえず困ったら強キックを押せば戦えそう。あとは、小ジャンプで攻めるとよさそうじゃない？



このゲームに多数いるばばあの一人。3段ジャンプがあり、強キックを避けられやすいので注意。無闇に振らずに、相手のけん制をちゃんと見てから強キックを使えば勝てると思う。たぶん。



ごっつい攻撃がギリギリ当たらない間合いで強キックを使おう。ごっつい攻撃をくらってしまうと、そこから空中コンボで体力をごっそり奪われてしまう。念のため、流炎昇を仕込んでおくといい。



同キャラ戦は強キックの使いかたで勝敗がわかれる。たまにダッシュからのコマンド投げを使ってガードを崩すと相手にプレッシャーを与えられる。姿勢の低いしゃがみ強キックも使ってもいい。



オレの好みの女性じゃないので、適当に強キックを振り回してればオーケー。ガードが固い相手なら投げか中段攻撃のレバー前Aを使って崩そう。中段攻撃からは、強版の雷吼脚に繋げよう。



どのばばあか区別がつかないけど、入れ歯を飛ばす飛び道具をガードして強キックを出すといい。遠距離時の入れ歯には、小ジャンプで飛び越えて相手に近づいて強キックの間合いに入ればこっちの勝ち。



さっきのばばあとは違って必殺技がため技なので、相手が少しでも歩いたら必殺技が出ないと思っていい。相手が歩いたら強キックをガンガン使おう。ダッシュで攻めに行ってもオーケー。かな？



礼児よりリーチのある強キックを使ってくるうえにダッシュ攻撃からの固めが凶悪。技を避けて強キックを差し込むしかない。なお、ダッシュ攻撃から必殺技を出してきたら、流炎昇で割り込める。



近距離投げをくらうとポチに変身されて非常に戦いにくくなるので厄介。近寄られないように強キックでけん制しよう。近寄られたらしゃがみ弱キックで暴れて、そこから強キックに繋ぐのも手だ。



礼児と同じように強キックが長く、そこから必殺技をキャンセルして簡単にコンボが繋がる。礼児より強そうに思われがちだが、こちらの強キックのけん制がうまければ、とくに困る相手ではない。



"アニーダイナミック"の最大ためがガード不能でこちらの体力を半分ぐらい奪われる危険な技。相手はけん制を出しつつ、最大ためを狙ってくるので、技の空振りに強キックを合わせてやればいい。



対戦経験はあってとてもかわいいキャラクターなのにぐるぐる回る技しか覚えてない。適当に強キックを振って、ヒット確認をしていれば勝てるはず。たまに飛び道具を出して、アクセントも忘れずに。



リーチが長いが、パワーキャラなので技の振りが遅い。けん制が届かない間合いを維持して戦えば、こちらの強キックで差し返しやすい。ただし、"バッファローストリーム"のけん制には注意しよう。



ほぼ対戦経験は無いが、たぶん飛び道具とかに強キックを合わせてれば勝てると思われる。対戦経験が無いキャラ相手でも強キックでなんとかなる礼児って、やはり最凶のキャラクターだよな！



まったく対戦したことがないキャラクターの才蔵。[illegible]スピーディなキャラクターだったらラッシュが[illegible]いのかな？ とりあえず困ったら強キックでけん制しておけば、なんとかなるっしょ。



礼児を使う前にちょっとだけ使ったことがあるキャラクター。対戦経験は無いが、使った感じではリーチが短いので、礼児の強キックのけん制だけで勝てそう。変身後はリーチが長いのかな？



中段攻撃からコンボが減るので、近寄られたら危険。バックステップで間合いを離して強キックを使っていこう。通常技から甘えた"パシュレッド"を使う相手には、ごっつい攻撃で反撃してやれ！



"気合17's"を3回すると、"激速！スライダー！"がガード不能になる恐ろしいキャラクター。適当に気合17'sを出したり、甘えたけん制を出してきたりした場合は、もちろん強キックをくらわせろ。



対戦経験が無いが、文太郎と似た技を使ってきそう。しかし、文太郎と違ってイケメン。しかし、礼児は超イケメンなんで、たぶん有利。強キックからヒット確認ができれば、負ける要素はない！



こいつは足が長い。超長い。けん制では部が悪いが、相手の強キックを避ければ隙はある。礼児の強キックの出の速さを活かして差し返そう。とにかくプレイヤー性能が高ければ余裕で勝てる。



"[illegible]スカート"こと通称"カエル"を使った攻めが[illegible]ここからの攻めで一気に倒されることがある要注意技だが、キャンセルで出してきた場合は、少し歩いてからの強キックが確定するぞ

初めてのプレイでも強キックさえあれば大丈夫!!

■シシー様必殺技：アンビシャスカード【↓↘→+BorD】、レーツェルレーヴ【→↓↘+AorC】、エスポワール【↓↙←+BorD】、[ストレスシュート]ミスディレクション【↓↘→↓↘→+C(ゲージ1本消費)】、[ストレスシュート]プリュイデスポワール【↓↙←↙↓↘→+A(ゲージ1本消費)】、[一発奥義]プリンセス・イリュージョン【↓↙←↙↓↘→+C(ゲージ2本消費)】 ■礼児必殺技：雷孔脚【BorD連打】、激掌波動波【↓↘→+AorC】、流炎昇【→↓↘+AorC】、昇燕舞【空中で↓↙←+BorD】、虎牙連撃【接近して→↘↓↙←+D】、[ストレスシュート]流気昇炎斬【→↘↓↙←→+C(ゲージ1本消費)→追加攻撃→↓↘+C(ゲージ1本消費)】、[一発奥義]撃虎昇掌【↓↘→↓↘→+C(ゲージ2本消費)】

アーケードサウンド調音団

Text:げっつ☆先生
写真提供(一部):VAT(南河内パチモン製作所)

ゲームの最新音楽情報をお届けしている当コーナー。今回は、先日開催されたゲームミュージックライブ「音劇」出演者の声を、皆様にお伝えいたします!



ON-GEKI
GAME SOUND IMPACT
2012

8/4~8/5 真夏のGMスーパーステージ クロスリポート「音撃」

8月4日、5日の「ゲームサマーフェスティバル2012」。その中のステージの一つとして、昼夜を問わず常にゲームミュージックライブが繰り広げられる「音撃」が開催された。開放的な野外ステージで演奏される、最新タイトルから往年の名作の楽曲に、会場は大興奮の二日間となった。

音撃Artist's Voice & Review

音劇に参加したバンドのメンバー&アーティストからの熱き声を集めました!(順不同 敬称略)

ZUNTATA+古川典裕



ZUNTATAにとって初めての野外ライブとなった今回の音撃。焼け付くような日差しの中、客席の方々と一緒に盛り上がったあのステージは、ZUNTATA25年の歴史の中でもとても貴重なものとなりました。またああいうライブをしたいですね!(でも、今度はもう少し涼しいときが……)

調音団Review DJ&古川典裕氏を迎えたバンドという構成で、タイトーのゲームサウンドヒストリーを展開。新世代ZUNTATAサウンドで沸かせた。

並木晃一(From Blind Spot)



ここはホームなのかアウェイなのか? まったく分からない状態のライブは少々不安ではありました。結局分からないままでしたが、盛り上がって最高でした!! 当日のセットリストは夏っぽい曲、夜っぽい曲、そして定番曲とさまざまな方向から攻めてみました。いかがでしたか?

調音団Review 往年のセガミュージックはもちろん、当時のオリジナル楽曲までをも演奏。二日目のフィナーレを激しく、熱く盛り上げた!

高橋コウタ



野外最高! 『エース2』、『クロノア』、『ビーマニ』から盟友・梅本竜、『バレットソウル』、『ファルシオン』、『リッジ』……ゲームという架空世界の音楽がリアルな青空に放たれる。土に響き風に乗る音を肌で感じ、天に向かって心踊らせる! まさに天国でした。関わったすべての皆さんに大感謝です!

調音団Review 自身の楽曲を含めたナムコサウンドを中心にDJプレイ。新旧を問わない幅広い楽曲群で、会場を燃え上がらせた!

工藤吉三(From LIVESTROW Basiscape Band)



普段、我々は作曲家として引き篭もってゲーム音楽をお届けしている立場ですが今回演奏者として皆さんからのエネルギーを直に感じ、「ゲーム音楽のアツさ!」というものを再認識した次第です! またあの青空の下、皆さんとともに拳を突き上げる日が来ることを信じて……!

調音団Review テイセナ氏(バイオリン)の甘美なメロディと工藤氏、金田氏、千葉氏によるエレクトロなロックが融合した熱いステージ!

伊藤賢治(From 伊藤賢治ロックカルテット)



暑く、そして熱かった音撃。野外ライブは初めてでしたが、とても楽しく、貴重な経験でした。でも、スポットライトに集まる羽虫がすごかった(笑)。
今後もライブイベントとして続いていくことを願っています!

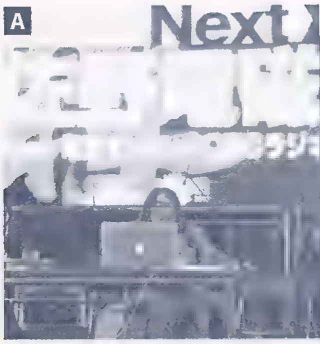
調音団Review 珠玉のイトケンサウンドをロックアレンジ。バンドネオン音色の、美しくもどこか切ないリードメロに魅了。夜空に心地よく響いた。

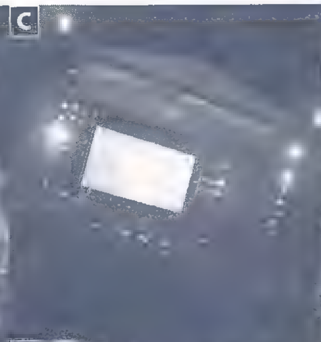
佐藤豪(From 佐藤豪バンド & HEAVY METAL RAIDEN)



自分のバンドでは初めて人前で『パイパーフェイズ1』の曲を中心に演奏したのですが良い印象を持ってくれた人が多かったみたいです。今回は3回もステージに立ちました(笑)。ラストはBlind Spotとセッション! 子供のころに憧れていた人たちと同じステージで共演するという、貴重な経験をさせていただきました。

調音団Review 『パイパーフェイズ1』や『雷電』シリーズの楽曲を、フュージョンロックテイストにアレンジ。青空のステージを彩った。









A佐野電磁氏がホストを務めるラジオ番組「電磁マシマシ」の生中継も！B与猶啓至氏はニンテンドーDSで熱いチューンを披露C夏の夜を焦がす爆音は深夜まで続いた。D本気のメタルサウンドを響かせたHEAVY METAL RAIDEN E深澤秀行氏は『スパⅣ』、『マヴカプ3』のサウンドでアグレッシブなDJを展開F光吉猛修氏は最新曲を中心に絶唱！G音撃最初のステージはアイマス！「プロデューサー」さん熱狂、感動のステージ。

並木学



大好きなゲーム音楽を野外で大音響で、ファンも出演者も一緒になって盛り上がれた最高のイベントでした！ 拙作のシューティングゲームBGMオンリーで、お客様を迎撃させていただきました。いやー楽しかったぁ、皆様にはガッツリ踊っていただき、ありがとうございました。また、よ・ろ・し・く！

調査団 Review 夜のステージに大音量で響き渡る『バトルガレッガ』と『怒首領蜂最大往生』に驚喜！ 最新作『哭牙』の曲も飛び出した！

星野康太 (From FreQuency)



音撃サイコーでした！ 人生でも初めての野外ライブ、熱のあるオーディエンス……とても気持ちよかったです。「こんなオーディエンスと、こんなライブがしたい」。そんな理想が少し垣間見えた気がして、僕にとっても印象的なライブになりました。では、またステージでお会いしましょう！

調査団 Review 真夏の野外ライブにアッパーなミクスチャーロックの相性の良さを痛感！ ボーカル曲、ステージアクトで会場のボルテージが200%アップ。

坂本英城 (From TEKARU)



そうそうたる皆さんとステージをともにできたことをとてもうれしく思います。演奏中、オルガンの鍵盤が直射日光にさらされ指で触れないほど熱くなったのも野外ならではの経験でした。体操着で参加して本当に良かったです。そんな暑さの中、お越しくださった皆さまに心から感謝いたします。

調査団 Review ノイジークロークが手掛けた曲をプログレ風のサウンドセットで披露。オルガン＆リズム隊の絶妙なグルーヴがキモチイイ！

相田タダヨ (From k.h.d.n.)



密かに潜入していた相田タダヨでごじゃるよ。皆の衆、灼熱の音撃は楽しめたでごじゃるかな？ 我らがk.h.d.n.は控室でレッドブル用の氷を拝借して涼を取っていたでごじゃる！ 雲が完全に消え苛烈な暑さの中、大いに盛り上がってくれた皆の衆、本当にありがとうごじゃいました！

調査団 Review 強烈なダブステップで、野外ステージをダンスフロアへと変貌させた。炎天下なのに？ いやいや、だからこそ踊れ！

調査団代表 げっつ☆先生の
「音撃、燃え尽きたぜ!」リポート

二日間に渡って、昼夜を問わずゲームミュージックの野外ライブが楽しめる、そんな夢のようなイベントに、[illegible]げっつ☆先生を[illegible]でみた!

ヒヒ子団長の命を受け、行って来ました音劇2012！ 昼夜を通しゲーム音楽ライフか公演され続ける夢のようなこのイベント、そのウリの一つはやはり野外ステージ。開催期間の二日間は両日とも晴天に恵まれ、昼は突き抜ける青空の下テンションMAXなライブが楽しめて、夜は開放的な空間の中やはりテンションMAXなライブが楽しめるというスキの無さ！

とはいえ、夜はともかく昼は真夏の炎天下にさらされ続けながら飛んだりはねたりしてるってことでしょ、それは拷問というのでは!? といった疑問をお持ちの方もおられるでしょう。ですが、ゲームサマーフェスタ会場内には、いたる所にテントが建てられ日陰か用意されているのです。フードコート内にはイスとテーブルが備え付けられている所もあり、そこに腰掛けビールを片手にライブを堪能して声援や拍手を送り、フードコート内だけで一体感が生まれているような場面も見受けられました。

というわけて、僕も仕事抜きて参加して昼からビール片手に堪能したい！ これ以上の至福がどこにあるというのか、ぐぬぬっ そういや、Blind SPotのライフで号泣しておきましたよ ふふふ。

ハイスコア全国集計

(題字:トライアングルサービス 藤野社長)

2012年7月15日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトル毎によって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
トラブルウィッチーズ AC for NESiCAxLive	ゲロゲロ・アクア	112,235,090	おに〜たま〜	ALL 残1	つるまき(栃木)
	ゲロゲロ・コノン	111,560,230	おに〜たま〜	ALL 残2	つるまき(栃木)
	ゲロゲロ・シンフィ	132,519,860	れっさ〜	ALL 残0 5ミス	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店(東京)
	ゲロゲロ・ラーヤー	111,602,640	おに〜たま〜	ALL 残3	つるまき(栃木)
	ゲロゲロ・ルイ	113,289,300	おに〜たま〜	ALL 残2	つるまき(栃木)
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ Ver.1.02		3,518,800	持辺高氏	ALL アーケードモード エリザベス	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
真・恋姫無双〜乙女対戦★三国志演義〜 Ver.1.2		5,151,200	龍神TSP	ALL 夏侯淵 荀彧	個人申請 MAXIM HERO(北海道)
鉄拳アンリミテッド		3'24"10	持辺高氏	ALL ソロ リリ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
怒首領蜂最大往生	タイプA・ショット	33,239,495,475	Clover-TAC	ALL-陽 残×2 B×2 オートボムON	Game in えびせん(東京)
	タイプA・レーザー	30,336,388,634	TAB-T.N	ALL-陽 ALL時残1ボム2、オートボムON	個人申請 アミューズメントエース津田沼(千葉)
	タイプB・エキスパート	1,257,394,172,874	ユセミ@シンクロ率UPの特訓成果	ALL 陽 残0 B0 オートボムON	個人申請 東京レジャーランド小岩店(東京)
	タイプB・レーザー	31,477,187,112	地獄のたまねぎとKMB	ALL-陽 残2 B2 オートボムON	個人申請 NOVAステーション(愛知)
	タイプC・エキスパート	1,312,867,742,299	ZAP	ALL-陽 残0 ボム0	個人申請 立川ゲームオスロー第5店(東京)
	タイプC・レーザー	30,129,822,128	TAB-T.N	ALL-陽 ALL時残1ボム2、オートボムON	個人申請 アミューズメントエース津田沼(千葉)
雷電IV for NESiCAxLive	パーフェクト・ソロ	48,405,580	ハイスコア探偵団副団長 首都山圏然	ALL 雷電機体	えの木(高知)
新作					
exception		3,513,360	」	ALL 大台突破	個人申請 タイトーステーション新宿南口ゲームワールド(東京)
豪血寺一族 先祖供養		1,790,200	マッキ	ALL 連付 礼児 Nesica	えの木(高知)
サムライスピリッツ閃		2'18	げせん AAZ	ALL 連同付 鈴姫	えの木(高知)
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	アサルト Wゾーン	252,458,400	KENO	ALL O-S-W TB40万落ち	個人申請 ROUND1スタジアム福島店(福島)
	アサルト Xゾーン	293,992,300	KENO	ALL O-S-X	個人申請 ROUND1スタジアム福島店(福島)
	オリジン Hゾーン	161,188,700	下関マホードーの皆様お世話になりました!	ALL A-D-Hルート ノーミス	個人申請 ROUND1京都河原町店(京都)
	オリジン Iゾーン	152,734,000	第2回にも期待です!あと厳流焼うめえ!Ⓐ	ALL A-D-Iルート ノーミス	個人申請 ROUND1京都河原町店(京都)
	ジェネシス Kゾーン	272,126,950	ねこぴ	ALL ルートC-F-K	個人申請 AM PIA 川口店(埼玉)
	ジェネシス Xゾーン	299,509,400	プリン	ALL P-S-X	個人申請 サービスエリアイン高岡(富山)
	ジェネシス Zゾーン	305,428,000	WID	ALL	個人申請 サービスエリアイン高岡(富山)
	セカンド Jゾーン	208,837,900	YNM !先生に感謝。JMB-AYA !	ALL	個人申請 サービスエリアイン高岡(富山)
	セカンド Yゾーン	141,607,020	T^3-CYR-ATS	ALL Q-U-Y	GAME 41(北海道)
	セカンド Zゾーン	209,871,250	T^3-CYR-ATS	ALL Q-U-Z	GAME 41(北海道)
	ネクスト Hゾーン	185,682,900	KU@AKIBAありがとう光導ルート	A-D-H1ミス	個人申請 ラメゾンスタジアム803(東京)
	ネクスト Iゾーン	165,340,300	KU @ AKIBA	ALL A-D-I ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	ネクスト Wゾーン	237,944,200	コレク先生、祝WTS @和猫	ALL P-S-W ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	ネクスト Yゾーン	194,869,980	コレク先生、祝WTS @ SU	ALL Q-U-Y ノーミス	個人申請 ルート408(茨城)
	ネクスト Zゾーン	277,040,950	コレク先生、祝WTS @ⓤ	ALL Q-U-Z オトシゴメット96倍	個人申請 ドライブイン千代田リンリン24(群馬)
	フォーミュラ Hゾーン	187,402,300	YUN @某氏に感謝	ALL	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	レジェンド Jゾーン	236,383,700	プリン	ALL C-F-J	個人申請 サービスエリアイン高岡(富山)
	レジェンド Kゾーン	217,621,850	TKY @	3面 C-F-K ノーミス	個人申請 ナムコワンダータワー京都店(京都)
	レジェンド Wゾーン	237,583,400	コレク先生、祝WTS @和猫	ALL P-S-W ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	レジェンド Yゾーン	195,357,370	コレク先生、祝WTS @ぴじょん	ALL	つるまき(栃木)
	外伝 Lゾーン	226,230,120	STT㊙	ALL C-G-L ノーミス	個人申請 トライアミューズメントタワー(東京)
	外伝 Zゾーン	265,677,250	T^3-TBCなおき君が健康であるように	ALL Q-U-Z	GAME 41(北海道)
デススマイルズ	フォレット・峡谷有り	658,078,178	太菱@チリトリと木の板が飛んできます	ALL	マットマウスパートII(神奈川)
デススマイルズ メガブラックレーベル	ウインディア	15,012,446,180	白胡麻＼(^o^)／@サキュラ待ち	ALL 同付 残2.5 ボム0	グッデイ21(東京)
	フォレット	10,924,389,548	SPE @サキュラの更新待ってます	ALL 同付	Game in えびせん(東京)
バーチャファイター5 FINAL SHOWDOWN VERSION A	スコア	1,605,200	久ぶりに更新だぜぇ .byアミバさん	ALL P × 12 ラウ	個人申請 セガアリーナ浜大津(滋賀)
ブレイブルー コンティニュアムシフトII	スコアアタックモード	8,397,063,409,200	持辺高氏	ALL テイガー	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
星霜鋼機ストラニア	バウアー・EXPERT	18,809,670	レベル固定の腕輪	ALLノーダメージS×73ボス5万落ち	個人申請 タイトーステーション大阪日本橋店(大阪)
虫姫さまふたりブラックレーベル	オリジナル・パルム	3,914,306,524	だるるん@最後の3分で台なし	ALL 残0 B3	マットマウスパートII(神奈川)
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプB・ストロング 通常2周	857,464,357,086	立川♂1今までありがとう!お疲れ様! t2	表2周ALL 7/8閉店日、全ての常連&店員の皆様に感謝!	個人申請 立川ゲームオスロー第1店(東京)
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプA・パワー	1,554,393,949,920	RET	点滅ALL 真ボス有り	個人申請 南越谷プレイスポットビッグワン(埼玉)
	タイプC・ストロング	1,173,904,378,090	HPY	EXクリア ザツザを撃破しての残0赤ALLです	個人申請 アミューズメントパークエルロフト(大阪)
	タイプC・パワー	1,283,965,572,343	ATT @七夕なごむ	点滅ALL 残0	個人申請 楽遊楽座(岡山)
レトロ					
ストライカーズ1945II	疾風	3,385,800	M.T	2周ALL 連付 1周161万	Game in えびせん(東京)
ファイティングホーク		2,062,600	T^3-CYR-ATS	ALL 連付	GAME 41(北海道)
レイフォース	連付	9,484,300	KTZ	ALL 連付	Game in えびせん(東京)
逆鱗弾	タイプA	2,386,140	皆様お疲れさまでした! WGFC-DUE	ALL Aタイプ	個人申請 MAHODO(山口)
戦え!ビッグファイター		9,057,900	ビッグファイト倶楽部	2周ALL 100万×3 次回1100万予定	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
天地を喰らうII	黄忠	5,007,200	前園セブン	ALL D × 4	個人申請 BIG WAVE 伊丹店(兵庫)
忍	連付	832,820	SYG-SINOあと1万	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
婆裟羅2	武田信勝	24,539,370	仕上がってきたのにまさかの休止…ISO	2周ALL 連付 1周900万	Game in えびせん(東京)

次回集計

●次回の集計(アルカディア151号)は2012年9月17日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は9月20日(消印有効)です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)をご覧下さい。

GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

■『怒首領蜂最大往生』は今回も多数の申請がありました。今回も前回同様、全部門通じて5面まではランクを上げないプレイが主流のようです。またオートボムは陽蜂攻略のためONにするプレイヤーが目立ちます。タイプB、タイプCのエキスパート部門では前々号にて掲載した、コンボのヒット数が上がりすぎると素点が急上昇する（約2147万→約10億）現象が活用されています。どのプレイヤーも、この現象をどこで発生されるか試行錯誤中のようで、5面道中の工夫次第では今後さらに大きな更新が見込めるかもしれません。この2部門では「ZAP」氏と「ユセミ」氏がデッドヒートを繰り広げており、今回はタイプBでは「ZAP」氏がスコアで「ユセミ」氏を上回ったものの（1,320,153,295,295pts.）、陽蜂無しのクリアであったため「ユセミ」氏のスコアが優先される形となりました。タイプCでは両者ともに陽蜂撃破、「ユセミ」氏が1,310,540,999,375pts.で、こちらは「ZAP」氏に軍配が上がっています。

■『トラブルウィッチーズAC for NESiCAxLive』は、ゲロゲロモードの部門が一通りそろった形です。後半面のプレイが安定しないようなので、ミス回数を減らし、残機ボーナスを上積みすることが当面の目標になりそう。

■『ストライカーズ1945 II』は、先日開催された「わっしょい！ 2012夏」（下のカコミ記事参照）での活躍も記憶に新しい「M.T」氏が、イベントでも使用した疾風で全国一位を奪回しています。

■古いタイトルでは『逆鱗弾』（タイプA）も更新。これまでの全国一位スコアは2,339,540pts.ですが、この記録を出した当人が、16年ぶりに自らの記録を塗り替えました。

■『戦え！ビッグファイター』は前回の記録から約160万点アップ。次回目標は1100万点だという強気のコメントがありました。どのようなテクニックが使用されているのか、果たして次回目標達成なるかなど、気になるタイトルです。

今夏、日本最狂シューター軍団が成田に大集結!! わっしょい! 2012夏 in GAME SUMMER FESTIVAL 突撃観戦リポート

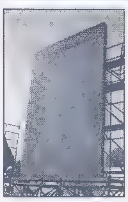
さる8月4日～5日にかけて成田市・下総運動公園で開かれたゲームフェス「GAME SUMMER FESTIVAL2012」にて、弊誌読者にはもうおなじみのシューティングゲームイベント「わっしょい！」のステージが設けられた。

通算6回目を目を数える今回の「わっしょい！」は二日間に分けての開催となり、プレイヤー数は12人と過去最大の規模となった。採用されたタイトルも幅広く、おなじみのケイブ作品以外にも、彩京の過去の名作から、同人ゲーム「東方シリーズ」の作品までも対象となった。

プレイ内容もこれまでのイベントに負けず劣らずの素晴らしいもので、『ストライカーズ1945 II』の「ボスの自爆と同時に敵弾に当たり、残機を減らさずにアイテムを得るテクニック」（臨死）や、『斑鳩』のダブルプレイ（一人で1P2Pの両方を操る）などは、初めて目にする観客も少なくなかったらしく、会場では好奇と驚嘆の入り混じった声が多く聞かれた。さらに大トリでプレイされた『怒首領蜂最大往生』では現時点で最新のスコア稼ぎパターンが披露され、観客はおろか壇上の解説者までもが「え、いいの!?」と度肝を抜かれる事態が発生。最新作の攻略パターンはスコアラーにとっては本来秘中の秘ともいえるものだが、それを惜しみなく公開するプレイヤーの姿勢に、会場からは惜しみない拍手が送られていた。

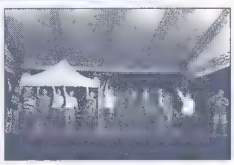

◀主催の「ぴかちう」氏（中央）、MCの「DJ急行」氏（左）、「セラチェン春山」（右）氏の音頭でイベントスタート。


◀「東方シリーズ」の生みの親である「ZUN」氏も来場。突然MCからコメントを求められる場面も。



◀今回は屋外での開催ということで、ステージ脇には6mの大型LEDモニターが設置された。

◀作品解説や大とりの『怒首領蜂最大往生』のプレイを務めるなど今回大活躍の「TAC」氏。


▲プレイ終了後は関係者が壇上に集い、「わっしょい!」の掛け声とともに閉幕。

タイトル＆プレイヤーリスト

■8月4日（土）
ストライカーズ1945 II（Y.齋藤）
虫姫さまふたりブラックレーベル（NAK）
バトルガレッガ（デーモン山中）
東方妖々夢～Perfect Cherry Blossom～（ISO）
ストライカーズ1945 II（M.T）
ケツイ～絆地獄たち～（SPS）

■8月5日（日）
バトルガレッガ（T³-神威）
斑鳩（服部）
ドラゴンブレイズ（ムッシュ）
プロギアの嵐（R.）
エスプレイド（WSM-MKZ）
怒首領蜂最大往生（Clover-TAC）

※（　）内はプレイヤー名

ハイスコア通信

●Game 41（北海道）
わざとじゃないって（ATS氏談）

●えの木（高知）
スト研の雷電がうっかり全一で載ったら、かつてない最強に恥ずかしいハイスコアサークル名が名を残すな……。ずば氏来店ありがとう。

新たに追加・変更されるルール

ザ・ランブルフィッシュ2 for NESiCAxLive

各モードごとに集計します。
アーケードモード（スコア）はキャラクター別に集計します。部門は【ゼン】、【ヒカリ】、【タイフォン】、【ガーネット】、【ボイド】、【オービル】、【ヴィレン】、【カヤ】、【アラン】、【シェリル】、【ミト】、【バズウ】、【ラッド】、【グリード】、【ベアトリス】、【ハザマ】の計16部門です。
アーケードモード以外の2モードについては、それぞれ【タイムアタックモード】部門、【サバイバルモード】部門とし、使用キャラを問わない単一集計とします。【タイムアタックモード】はクリアタイム、【サバイバルモード】はステージ数を集計します。
［工場出荷設定　GAME LEVEL：3、SINGLE TIME：NORMAL、SINGLE ROUND NUM：2］

NESiCAxLive集計

（2012年8月16日締切分）

本集計に関する詳細は以下告知ページに記載があります。
●告知ページURL：http://www.arcadiamagazine.com/cgi-bin/news_view.cgi?id=360

※当項掲載のスコアについての注意事項

当項に掲載されているスコアは弊誌がタイトーにご協力いただき、NESiCAxLiveの情報から収集したデータであり、「ハイスコア全国集計」コーナーに申請されたものではありません。そのため、ルールや部門が弊誌の集計ルールと合致しているとは限りません。あくまで参考スコアとしてご覧ください。

当コーナーのスコアの締め切りは通常毎月16日24時をに設定しています（祝祭日や、その他の予期せぬ都合によって前後する場合があります）。

●赤い刀 真 for NESiCAxLive

機体	スコアネーム	スコア	店舗
壱号機	NTK	4,439,368,899	東京レジャーランド秋葉原店（東京都）
弐号機	SIN	4,786,706,714	タイトーステーション横浜西口五番街（神奈川県）
参号機	OKI	3,525,341,389	ドリームファクトリーいわき店（福島県）

●マジカルビート

部門	スコアネーム	スコア	店舗
フツウバトル	フィナレス	2,168,148,800	スピカ大宮南銀店（埼玉県）
ジゴクバトル	とういち	810,700,480	嵐山ドライブイン（埼玉県）

●旋光の輪舞DUO for NESiCAxLive ver.2.32

キャラクター	スコアネーム	スコア	備考	店舗
レーフ	KEY01	8,830,410	カートリッジβ、パートナー：ディクシー	AGスクエア水戸店（茨城）
忍	KEY01	9,284,100	カートリッジβ、パートナー：ディクシー	AGスクエア水戸店（茨城）

●星霜鋼機ストラニア

サイドと難度	スコアネーム	スコア	
バウアー NORMAL	レベル固定の腕輪	17,276,010	タイトーステーション 大阪日本橋店（大阪）

※更新があった部門のみ掲載しています。『赤い刀 真』のスコアネームは、ゲーム終了時のネームエントリー画面で入力されたものです。

●スコアデータ雑感

『赤い刀 真』はXbox 360版をベースにチューンナップされた作品。アーケード版『赤い刀』から大幅にゲームシステムが変わり、当然ながら稼ぎのパターンも一新されています。Xbox 360版が発売されて時間が経っているため、攻略が固まっているかと思いきや、全体を見渡すと、機体によっては上位陣内でもかなりバラつきが出ているようです。火力で他機体に劣るためクリアが難しく、カタナの制御にクセがあるため稼ぎが難しい弐号機は意外なことに上位が接戦。逆に扱いやすい壱号機ではトップが2位以下にダブルスコアをつけるという結果になっています。

注意事項
●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2012@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

ANA 2012 ARCADIA NEWS ANALYSE 9

プレゼントのお知らせ

P PRESENT このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は1ページを参照してください。

BOOKS

「東京ヘッド」執筆した大塚ギチ氏の新刊が登場！

http://www.undersell.co.jp/arcadia/books

インターネットで電子書籍として配信されていた連載小説が、文庫版として発売中だ。作中で登場する、初代「ダライアス」を、懐かしいと感じる人もいれば、新鮮と感じる人もいるだろう。しかし、そこに描かれる「スコアアタック」にまつわるヒューマンドラマは、ゲームになじみある人ならば、だれもが共感できる内容だ。著者は、「バーチャファイター」のムーブメントを綴ったドキュメント『東京ヘッド』を執筆した大塚ギチ氏。発売がネットでの通信販売中心となっており、店頭販売は「とらのあな」など一部店舗のみではあるが、ぜひて読んでみてほしい一冊だ。

著者の「大塚ギチ氏」よりコメント！

大塚：初代『ダライアス』のプレイヤーに限らず、ゲームセンターという独特な場、あのドアを開けた瞬間から広がる何とも言えない空気感を知っている人ならだれでも共感してもらえるお話だと思います。あと、生きていて何か壁のようなものにぶち当たることはしばしばなので、いま何をしていいのかわからないとか、何かにつまづいてしまったりとか、そんなときに読んでほしい一冊です。

著：大塚ギチ
発売：bootleg! books（UNDERSELL ltd.）
定価：￥1,200（税込）
項数：P160（1C）
特典：ボーナストラック（鼎談：山下卓×佐藤大×大塚ギチ）、著者あとがき
※本書はネット通販、「とらのあな」など一部店舗のみでの販売となります。



THE END OF ARCADIAを3名様にプレゼント！ P PRESENT

BOOKS

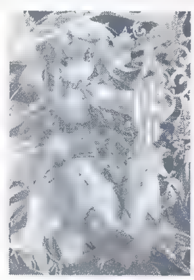
萌える！事典シリーズ、第四弾！

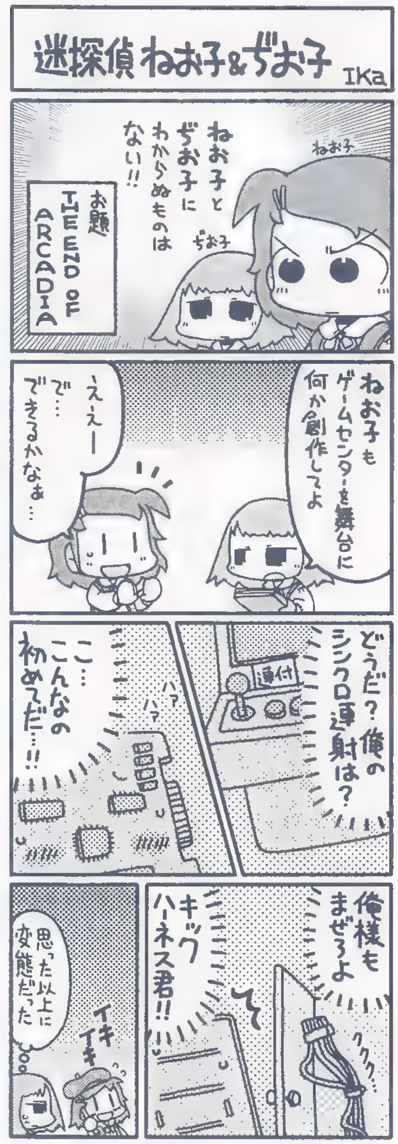
http://hobbyjapan.co.jp/moeru/tenshi.html

ホビージャパン発、大人気の事典シリーズ第四弾は「萌える！天使事典」。美麗イラストで紹介する天使は、全49組56体。キリスト教やユダヤ教を中心に、ゾロアスター教など、珍しい宗派の天使についてもしっかり解説。巻末の「もっとくわしく！天使資料館」にも、熾天使から始まる「天使の九階級」や「聖書」「天国と地獄」など、天使とキリスト教を知るための充実記事が満載。第三弾で発売された「萌える！悪魔事典」と合わせて読めば光と闇とで対比され、より分かりやすくなるぞ！

シリーズ：萌える！事典シリーズ
書名：萌える！天使事典
定価：1,575円（本体1,500円）
装丁：四六判・208ページ
著：TEAS事務所

萌える！天使事典を1名様にプレゼント！ P PRESENT





EVENT

KONAMI Arcade Championship 2012開催!!

http://www.konami.jp/kac(PC・スマートフォン・フィーチャーフォン共通)

今年もKONAMIのアーケードタイトルの公式大会、KONAMI Arcade Championship 2012が開催される！ 昨年の12タイトルから14タイトルにボリュームアップ。さらにBEMANIシリーズを始めとした一部タイトルではアジアエリアの強豪も参戦。本大会の予選ラウンドは全国のアミューズメント施設にてオンラインを通じて実施され、各地の会場にて開催する決勝ラウンドでチャンピオンを決定していくぞ。また本大会のラストを華々しく飾るスペシャルイベント「グランドフィナーレ」が12月27日（木）に東京・六本木にて開催される。本大会へのエントリーは8月22日（水）より一部タイトルから順次受け付けているぞ！

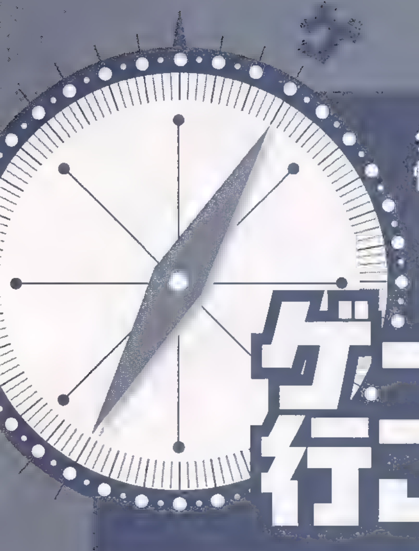
タイトル：beatmania IIDX 20 tricoro、jubeat saucer、REFLEC BEAT limelight、DanceDanceRevolution X3 VS 2nd MIX、pop'n music 20 fantasia、GuitarFreaksXG3、DrumManiaXG3、SOUND VOLTEX BOOTH、DanceEvolution ARCADE、日本プロ麻雀連盟公認 麻雀格闘倶楽部 u.v.～絆の章～、BASEBALL HEROES 2012、クイズマジック アカデミー賢者の扉、スティールクロニクル、エターナルナイツ TRUST

KONAMI Arcade Championship 2012

KAC 最新情報はネット生放送で！



KAC公式番組「頂(いただき)」をUSTREAMにて放送中！ 12月のグランドフィナーレまで定期的に配信していくのでチェックしよう！



ゲームセンターの今を知る
情報を満載!

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう!



気になるアーケードゲームの最新情報がひと目で分かる! 現在開発中のゲームをリストアップした、「てあたりしだいゲームリスト」、月刊アルカディアの全国ネットワークを駆使した、ひと月ごとのインカムランキング、「ARCADIA DATABASE」の二本立てでお届けするぞ!

てあたりしだいゲームリスト

●2012年夏稼動予定タイトル		
カオスブレイカー for NESiCAxLive	タイトー／フォックスバット	対戦アクション
ダークアウェイク for NESiCAxLive	タイトー／レコム	対戦アクション
カオスコード	F K Digital	2D対戦格闘
Crimzon Clover for NESiCAxLive	冒険企画局	縦スクロールシューティング
●2012年9月稼働予定タイトル		
UNEDER NIGHT IN-BIRTH	エコール／フランスパン	2D対戦格闘
ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ!～	トライアングル・サービス	バラエティ
GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R	アークシステムワークス	2D対戦格闘

●2012年11月稼動予定タイトル		
頭文字D ARCADE STAGE 7 AA X	セガ	レーシングゲーム
●稼働日未定タイトル		
レベルファイブ ステーション イナズマイレブン ストライカーズ 2012 エクストリーム	レベルファイブ	カードゲーム
DJMAX TECHNIKA2	PENTAVISION	音楽ゲーム
マジカルミュージック	タイトー	音楽ゲーム
WCCF IC 2011-2012	SEGA	スポーツカードゲーム
対戦 タッチザナンバーズ アーケード	エンハート	タッチアクションビデオゲーム
BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA	アークシステムワークス	2D対戦格闘
モータルコンバット	WB Games	3D対戦格闘

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～ (2012年7月20~8月19日集計)

ビデオゲーム部門

1	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト<バンダイナムコゲームス>	235.1pt
2	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ<アトラス&アークシステムワークス>	223.5pt
3	鉄拳アンリミテッド<バンダイナムコゲームス>	183.9pt
4	ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル 超サイヤ人覚醒<バンダイナムコゲームス>	180.4pt
5	SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION<カプコン>	160.4pt
6	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN<セガ>	153.8pt
7	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE<カプコン>	132.3pt
8	怒首領蜂 最大往生<ケイブ>	112.1pt
9	マジカルビート<アークシステムワークス>	105.1pt
10	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ<アークシステムワークス>	95.1pt

大型筐体部門

1	戦国大戦 -15XX 五畿七道の雄-<セガ>	230.7pt
2	機動戦士ガンダム 戦場の絆<バンダイナムコゲームス>	202.9pt
3	ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.7<セガ>	199.6pt
4	麻雀格闘倶楽部 u.v. ～絆の章～<KONAMI>	171.2pt
5	セガネットワーク対戦麻雀 MJ5<セガ>	165.7pt
6	ガンスリンガー ストラトス<スクウェア・エニックス>	163.5pt
7	LORD of VERMILION Re:2 ～慟哭～<スクウェア・エニックス>	155.9pt
8	クイズマジックアカデミー 賢者の扉<KONAMI>	132.2pt
9	シャイニング・フォース クロス エリュシオン<セガ>	111.8pt
10	beatmania Ⅱ DX 19 Lincle<KONAMI>	107.8pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

ガンスリンガー ストラトス

いよいよ稼動が始まり、好調の出だしのようだ。ダブルガンデバイスを始め、新しい試みも多いだけに、プレイ環境を考慮した調整が重要。現在も頻繁にバージョンアップしており、これからもますます楽しくなっていくだろう。



魅力あふれる個性派キャラクターたちも人気の秘訣。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順):アミューズメントパークNASA/アムネット五反田店/カレッジスクウェア/ゲームヴィクト盛岡/GAME41/ジョイプラザ加古川店/心斎橋ギーゴ/高田馬場ゲーセン・ミカド/DEEP/プレイハード 50 春日井店/ミラクル静岡店ほか

アルカディアが贈る、ムック、コミック絶賛発売中

月刊アルカディア 電子配信中!

「BOOK☆WALKER」にてアルカディア電子版を絶賛配信中！　アルカディア電子版No.149は、2012年9月5日より配信開始予定!!

なお、月刊アルカディア電子版の価格は500円と通常の約半額となっているので、スマートフォンやタブレット端末を持っている人はぜひ読んでみてほしい!!

※電子版は雑誌をそのまま電子化したものなので、内容に差異はありません。

> ※仕様は予告無く変更される場合があります。
> ※電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。一部非対応機種があります。詳しくはBOOK☆WALKER公式サイト[http://bookwalker.jp/]でご確認ください。
> ※アルカディア電子版には、雑誌版のプレゼント応募に必要なアンケートハガキや特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となります。
> ※次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なる場合があります。
> ※電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。



※画面ははめ込み合成です。
©ECOLE/FRENCH-BREAD

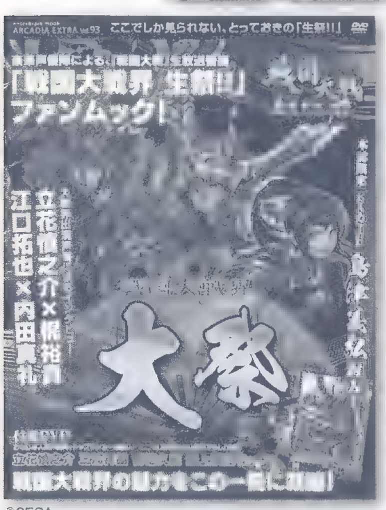
電子版購入までの手順

App Store
または
Android Market
で
ブックウォーカー
もしくは
BOOK☆WALKER
を検索!
↓
BOOK☆WALKER
アプリをインストール
↓
ストア
↓
ゲーム館
にある
月刊アルカディア
を購入!

---

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.94

戦国大戦会 大祭(おおまつり)



©SEGA



特別付録には
EXカード　島津義弘!

『戦国大戦』の生放送番組「戦国大戦界 生祭!!」の魅力を凝縮した一冊、「戦国大戦界　大祭!!（おおまつり）」が9月13日（木）に発売！　DVDでは、ココでしか見ることができない、豪華な企画満載の撮り下ろし「生祭」を収録！　さらに、エキストラマッチでは、トップランカーたちの試合動画も収録されている。ムックでは、戦国大戦界コンテンツで活躍している声優をゲストに呼んでのインタビュー企画や、トップランカーたちの座談会も掲載！

特別付録：DVD & EXカード「島津義弘」

9月13日発売予定

予価 本体1,505円 +税

---

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.93

ガンスリンガー ストラトス バトルステップアップガイドブック



© 2012 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

スクウェア・エニックスが放つ、完全新作アーケードゲーム『ガンスリンガー ストラトス』。今までにない新たな試みがギュッと詰まった今作。だれでも初めてのゲームなだけに、基本をイチから学べる入門書をアルカディア編集部が総力を挙げて制作！　封入特典としてゲーム内ポイント「10,000GP」獲得キャンペーンコード付き！

絶賛発売中!

定価 本体1,505円 +税

アーケードゲームの最新情報&攻略本はやっぱりアルカディア!

発行：株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555（代表）
発売：角川グループパブリッシング

カスタマーサポート
☎0570-060-555（土日祝祭日を除く12:00～17:00）
E-mail : support@ml.enterbrain.co.jp

エンターブレイン総合サイト
http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten（エビテン）
http://enten.jp/eb-store/

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ！

第38回

ゲーマーの声が、叫びが山野にこだましたゲームサマーフェスティバル2012。心配された天候も快晴に恵まれ開催されたGSF2012での体験とは？

ゲームサマーフェスティバル2012を終えて

（夏の夜の電脳花火に感動！）

既報の通り、ゲームサマーフェスティバル2012（GSF2012）が、千葉県は成田市で8月4日、5日の二日にわたって開催されました。野外フェスの本イベントでしたが、恵まれた天候の中、全日程を終えました。

野外でのゲームイベントは前代未聞。開催前からさまざまな憶測が流れましたが、野外での開催に起因してうまく回らなかった側面、野外開催ならではのだいご味の側面の両面があったように思います。私が味わっただいご味の側面について触れたいと思います。

会場となった下総フレンドリーパークは、二つのエリアで構成された運動場のような場所。二つのエリアをつなぐ移動路には、成田商工会議所をはじめとする協力団体により出店された出店（でみせ）が数珠のように軒を連ね、イベントをはしごする参加者を出迎える体制となっていました。豊富なメニュー、良心的価格ということで、移動のたびに買い食いを繰り返してしまいました。

GSF2012第一のイベント、闘劇。ステージを芝生の丘と木々が取り囲んでおり、芝生に寝転んだり、思い思いに談笑しながら観戦している参加者が多い模様でした。飲酒で出来上がっているグループもありました。

日没に伴いファイナルステージが始まりましたが、日中の苛烈な日差しと打って変わって、肌をなでる涼風が最終決戦のお膳立てをするという環境の変化が新鮮でした。

シューティングをテーマとしたイベント「わっしょい」。高輝度LEDを使ったディスプレイは炎天下でもよく見え、じりじりと肌を焼く暑さの中でも正確無比な操作で猛攻をしのぐ達人の腕に揺るぎはありませんでした。日が傾き、赤く焼けた空がホリゾントとなり、そこにとけ込む弾幕シューティングの巨大映像は正に花火！ 空模様が最高の演出となる夕暮れ時のプログラムは、今回の「わっしょい」の白眉であったと思います。

そして、ビデオゲームにまつわるアーチストが入れ替わり立ち替わりステージに上がる「音劇」。ゲームミュージックが野に、山に、田んぼに解き放たれているシチュエーションが既に快感！ 出番を終えたアーチストがすぐステージ前に出てきて次の出番の仲間の応援を始め、アーチスト、観客の区別の無い、開放感にあふれたイベントでした。

GSF2012はさまざまな問題も内包していました。不快な思いをされた方へはお詫びを申し上げなければなりませんが、ゲーム好きが夏を満喫するという観点からは、得難い経験ができたイベントでもあったのではないかと思います。屋外でゲーム、意外とアリかもしれません。夏の終わり、仲間と屋外でゲームをテーマに画策してはいかがでしょうか。

杉田 哲朗
本誌編集長。
肌の白さは三番
いちを争うインドア派。
GSF2012で、
腕だけこんがりまつざきしげる色。

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●ジョジョの奇妙な冒険・未来への遺産がダウンロード販売されるということで盛り上がってます。どのキャラもケレン味あふれる特徴を持っていて、そのぶつけ合いが熱かった。最後は大概ペットショップ対決になるのが激アツ。通信でするペットショップ対決はどんなもんでしょうね。（杉田）

●次号、8/19に開催されたLoV全国大会の試合を収録した付録DVDが付きます。動画だけだと分かりづらい試合の流れは誌面で解説しますのでお楽しみに！ 10年ぶりぐらいに格ゲーの記事（P116～豪血寺一族）を担当。好き勝手にやらせてもらい、ノイズさんに感謝！ あ、記事の感想待ってマス。（霜電）

●記事内でも書いたんだけど、何と猛者通信が10月で15周年とか……まぁ俺が担当したのはアルカディアになってからだし、途中にヒデとかブニョとか挟んでるけども、何とも感慨深いというかそりゃ歳も取りまさぁね。いろいろと（天気とか）心配だった闘劇も済んで、気分一新でもろもろ取り掛かりたいね！（妖怪イタキョ）

●今年の闘劇の思い出は何といってもJustin Wong。「Congratulation,Justin!」に「Thank you!」と答えてくれたJustinの笑顔は一生のたぶん思い出です。あと8月だけで5kg痩せました。特に何もしてないのにorz。あとは『P4U』対戦デビューしてみたり。お家ではコントローラーで頑張ってます。（親指が痛い松D）

●「GSF」で燃え尽きた8月。闘劇はもちろんですが、音撃でも（ちょっとだけ）お手伝いっぽいことをしていました。野外でゲームサウンドに乗って飛び跳ねたのはこの夏最高の思い出（しゅ、取材ですよ）。おかげで楽器モチベも急上昇。勢いトーカイレスポールを手に入れてみたりして！（ヤエ）

●ついに告知できた「戦国大戦×ココロコネクト」コラボ企画！ 次号以降の続報にご期待ください！ そして、ほぼすべてのACTCGをプレイしてきた自分としては、『三国志大戦』座談会で、fan114さんが『三国志大戦』について語っていただけたことに感動です！ 最後に、大祭もよろしくお願いします！ （シンドウ）

●ゲームサマーフェスティバルは熱戦、熱演ばかりでとにかく熱かった！ そして、観に来ていた知人のビールがひたすらに羨ましかったです。欲を言えば音撃はもっと観たかった……。翌日からすっかり肌が黒くなり、遊んできたようにしか見えない感じだったので人に会う予定の日は長袖着てました。（ムラズミ）

●行ってきました、闘劇！ 感動しましたね。やっぱ格ゲーって熱い。日差しも容赦なくて、編集部はたちまち常夏ボーイズに早変わり。真っ黒な肌はさながらサーファーですが、椅子に座ってPCとにらめっこしてます。この場合は何サーファーになるんでしょうか。おたサーファー？（なかむら）

●ゲームサマーフェスティバルでは右に『音撃』の名演を聞きつつ『わっしょい!』を二日間、全内容堪能させていただきました！ 結果、日焼けが病院に行くレベルになりましたが……後悔はない!! 会場で延々と食べ続けたきゅうりの一本漬けともども、早くもいい思い出です。（ちくわ）

●ここ一カ月で印象に残ったイベントといえば、ゲームサマーフェスティバルにつきます！ 格ゲー、シューティング、さらには往年の名作の超絶プレイを見られるばかりか、ぶっ通しでゲーム音楽ライブまで公演され続けているという夢の空間。ゲームが大好きで本当によかったです！（げっつ☆）

●闘劇に参加&観戦された皆様、お疲れ様でしたー！ 僕はですね、会場で右手首を謎の毒虫に噛まれ、かなり腫れてしまいました。9月中旬までには無事ミューテーションを果たし、手から糸が出せるようになっていると思います。赤と青のコスチューム、吉祥寺で売ってるかな？（福士）

●今月は恋姫ACの記事を企画してみました。格ゲーで強くなるためにはキャラ愛や負けたくない相手の存在も大事ですが、何よりゲームを純粋に楽しむことが一番大事ですよね。しかし鈴々の写真撮影中に、周囲から不審者を見るかのような冷たい視線を感じたような……。（伝説のオタク）

STAFF

■発行人　浜村 弘一　■編集人　青柳 昌行　■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗　■副編集長　霜田 和人　■デスク　伊丹 恭
■編集スタッフ　松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／村角 仁史／中村 翔
■編集協力（五十音順）　age／飛鳥／おおさか／ウメハラ／OYZ／HH／京城／げっつ☆先生／ケンちゃん／kogat／虎斗／C・LAN／JOKER／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／TK／ちくわ／鉄拳番長／伝説のオタク／トロッコ松浦／とも／原常樹／はと／凡／福士／藤野俊昭／まじん／モミアゲ／マンモス丸谷／モリカワ／矢永／ゆー／よるよる
■ハイスコア協力　京城／藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順）　天野シロ／iKa／いちみやひろし／今井神／魚／七瀬葵／幸宮チノ
■業務部　樽本 義之／岡 寛之
■営業部　高津 利浩／堂前 秀隆／山田 慶紀／梅田 拓実
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局　兎束 龍憲／吉澤 美由希／藤田 隼人
■編集総務ほか　須藤 史紀／泉 和子／山内ユリコ／安部 悠子

『月刊アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。
■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。
■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。
■電子版には、雑誌版のプレゼント応募に必要なアンケートハガキや特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。
■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告—

to the reader

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

いよいよ開戦！ 激闘を闘い抜け！

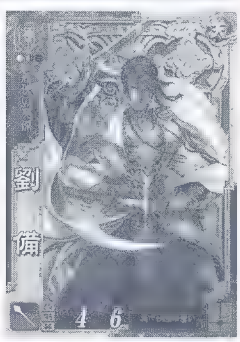
GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R

スタートダッシュをお手伝い！ 最新攻略をお届け！

UNDER NIGHT IN-BIRTH
～運命の夜への招待～

特別二大付録

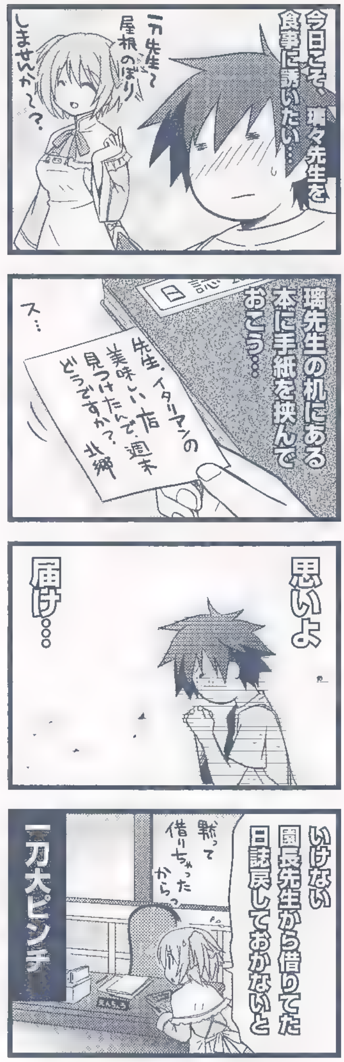
●三国志大戦3 WAR BEGINS EXカード
EX劉備（illustration by 杉浦善夫）
●第四回公式全国大会「OVER the LORD～第4章 常闇を祓う覚醒の焔（ほむら）～」 大会DVD



©SEGA

NEXT NUMBER 2012年11月号は

2012年9月29日（土）発売予定　予価1,180円（税込）



CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り

12月号/9月18日（火）必着
1月号/10月16日（火）必着
2月号/11月16日（金）必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに！

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は001ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog（ARCADIAブログ アーケード魂）
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitter アカウント
http://twitter.com/arcadiamag

月刊アルカディア9月号 [No.149]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.149
第13巻 第10号 通巻第149号 平成24年8月30日発行・発売（毎月1回30日発行）
雑誌11447-10
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555（代表）
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

ARCADIA No.149

アンケートはがき

1ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		
番号		理由
番号		
番号		

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		
番号		理由
番号		
番号		

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満

その理由〔　〕

Q5.よくプレイするオンラインアーケードゲームを教えください。(複数回答可)

A5. 〔　〕

Q6. お手持ちのオンラインアーケードゲームのデータカードを教えてください。(複数回答可)

A6. □Aime　□e-AMUSEMENT PASS　□NESiCA　□BANA Passport

□その他〔　〕

Q7.「俺にゲームを語らせろ!!」コーナーにて、読んでみたい語り手とアーケードゲームをお書きください。

A7. 語り手〔　〕　アーケードゲーム〔　〕

Q8. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わず、一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8. 〔　〕ページ〔　〕さんの投稿

自由欄〔　〕都道府県　P.N〔　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

料金受取人払郵便

麹町支店承認

7466

差出有効期限
平成25年1月
30日まで
(郵便切手不要)

郵便はがき

1 0 2-8 7 9 0

4 8 3

(受取人)
(株)エンタープレイン
東京都千代田区三番町6-1

ARCADIA 編集部
アルカディア No.149 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	職業	プレゼント番号
氏名		歳	男・女		※
生年月日	西暦　年　月　日	電話　(　)			
住所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区				

※プレゼント番号は1ページを参照

Q9.この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか?　一つだけお答えください。

Q9. □書店 □eb 雑誌の広告 □知人からの紹介 □Webサイト □前号も購入している
□そのほか〔　〕

Q10.いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)。

Q10. □

Q11.あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください。(複数回答可)。

Q11. □Wii □3DS □DS (Lite、i、LL) □PSP □PS3 □Xbox360 □PSVita
□そのほか〔　〕 □家庭用ゲーム機は持っていない

Q12.アーケードからの家庭用移植タイトルを購入、プレイしていますか?

Q12. □YES □NO
最近購入したタイトル〔　〕

アルカディ堂

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店！

今月の読者割引番号コード **824853**

有効期限：2012年9月28日10時まで

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には 読者割引対象 のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。

Re:2対応アイテム発売迫る！

オフィシャルカードアルバムが、装い新たに『Re:2』VERとなって登場!! カードアルバムには「PRキュベレー」が、ぴったりローダーには「PRマールト」が特典として付いてくる！ 別売りで、追加リフィルもあるぞ！

■ロード オブ ヴァーミリオン オフィシャルカードアルバムリフィル12R
商品コード：120803
販売価格：**840円**［税込］
発売日：2012年9月発売予定
内容：9ポケットリフィル10枚（4穴／3穴対応）



■ロード オブ ヴァーミリオンRe：2 NEWオフィシャル カードアルバム
商品コード：120801
販売価格：**3,675円**［税込］
読者割引対象 表示価格から200円引き
発売日：2012年9月発売予定
内容：アルバム［サイズ：（約）高さ310×横幅260×厚み48mm］／インデックス1枚［サイズ：（約）高さ270×横幅230mm］／9ポケットリフィル10枚（4穴／3穴対応）／PRキュベレー1枚

〜再征〜に備え、手持ちカードの整理にオススメだ！

バインダーの付録は「PRキュベレー」!!



©2007-2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



© ARC SYSTEM WORKS

ギルティギアの静音スティック発売日決定！

三和電子の「静音ジョイステイックレバー」と「静音押しボタン」を家庭用アーケードコントローラとして初採用した逸品が、PSN版『ギルティギア イグゼクスアクセントコア プラス』（10月末配信予定）に先駆けて登場！

■ギルティギア 静音 スティック -SANWA EDITION-【専売商品】
商品コード：063004
販売価格：**15,540円**［税込］
読者割引対象 表示価格から200円引き
発売日：2012年9月6日
対応機種：PS3
◎ebtenスペシャル特典：石渡太輔氏描き下ろしA3クリアポスター
※特典無し版（価格13,980円［税込］）もアリ！

特典：A3クリアポスター





ローダーの付録は「PRマールト」!!



■ロード オブ ヴァーミリオンRe：2 オフィシャルぴったりローダー Re：2
商品コード：120802
販売価格：**1,869円**［税込］
発売日：2012年9月発売予定
内容：ローダー8枚／スリーブ8枚／PRマールト1枚



表　裏

■闘劇2012 Tシャツ
商品コード：120705
販売価格：**2,000円**［税込］
読者割引対象 表示価格から200円引き

夏の思い出をもう一度!!

今夏の伝説となりつつある闘劇2012オフィシャルグッズを数量限定にて販売！

TOUGEKI 2012 -SUPER BATTLE OPERA- THE 10th ARCADIA CUP TOURNAMENT

■闘劇2012タオル
商品コード：120706
販売価格：**1,500円**［税込］
読者割引対象 表示価格から200円引き

ほかにも商品を多数ご用意！詳しくはWebか携帯から!!

携帯からアクセス　各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。

PCからアクセス　http://ebten.jp/ar/

お支払い方法

1 クレジットカード［手数料なし］　JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。

2 代金引き換え払い［手数料アリ］　代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。



月刊アルカディア
ARCADIA
Oct. No.149
発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
brain
特別定価1,100円 本体1,048円
Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-10
4910114471022
01048